あさりど、渋谷でぬし釣りロケを敢行!?
NINTENDO
平成10年4月1日発行(毎月1回1日発行)
第14巻第4号(通巻277号)
昭和62年9月7日第3種郵便認可
NINTENDOは任天堂の登録商標です。
ニンテンドウ64/スーパーファミコン/ゲームボーイ
ファミマガ64
1998
4月号
590YEN
発売直前速報
●初滑りから3回転ジャンプ(1080°)までを完全レクチャー
1080°スノーボーディング
情報満載スペシャル
●新作『ボンバーマン』の見所をチェック!
ボンバーマンヒーロー
●期待作早耳続報!
ゼルダの伝説 時のオカリナ
ドラゴンクエストモンスターズ/進め!!対戦ぱずるだま
F-ZERO X/ポケモンスタジアム&スナップ
●新着タイトルを初公開
チョロQ64
ぬし釣り64
おねがいモンスター
3号連続総力特集第2弾
●どこよりも詳しくお見せします、新サクセスモード徹底紹介!!
実況パワフルプロ野球5
+大好評「パワプロ広場」

ゲームで発見!! たまごっち

オスっちがいて、メスっちがいて、ますます楽しいたまごっちわーるど!!

▲すてきなブルーの
スペシャルカセット

Nintendo GAME BOY ゲームボーイ専用カートリッジ
TAMAGOTCH
ゲームで発見!! たまごっち オスっちと メスっち
Super GAME BOY スーパーゲームボーイ
©BANDAI 1997
©BANDAI 1998 MADE IN JAPAN
通信ケーブル対応
BANDAI

すぺしゃるカセットでたのしさど〜んと大増量!

今度のゲームボーイのたまごっちは、新しいシステムをいっぱい取り入れちゃいました。時計チップのおかげで実際の時間と同じに進む「リアルタイム」でも、時間の流れが変えられる「たまごっちタイム」でも、育成できるんです。そのうえ「音声チップ」のおかげで電源をOFFにしている時でも、ちゃんと呼び出してくれるんですよ!

バンダイゲームステーション 03-3847-5090 [受付時間 月~金曜日(除く祝日)10~16時]
電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。
●東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れなく/●受付時間外の電話はおさけください。

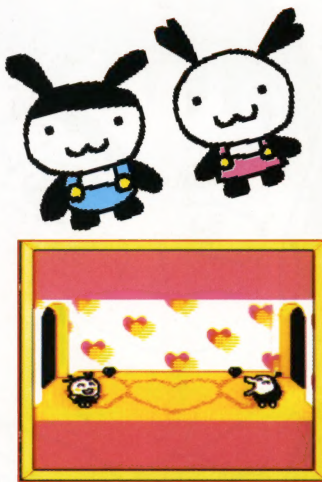
●価格はメーカー希望小売価格です。
●表示価格は税別になっております。
●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。

バンダイの最新情報にアクセス!
バンダイホームページアドレス
http://www.bandai.co.jp/

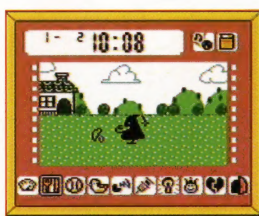
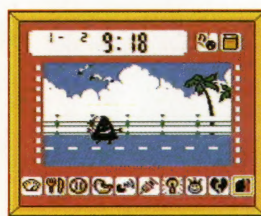
バンダイの商品はこども商品券で
デパート・スーパー・玩具店で販売しております。

株式会社バンダイ
エレクトロニクス事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-8081

ブリードに挑戦！成功すれば、幻のたまごっちが生まれるかも!?

せっかくオスっちとメスっちがいるんだから、アダルトっちに育てたら、さっそくブリードにトライしてみてくださいね。ただし、ブリードでは組み合わせをよく考えないとね。もちろんメスっち同士やオスっち同士はダメ！お互いの**ＴＭＰ（たまごっちパワー）**が同じじゃない時もうまくいかないんです。

あっ、それから通信機能を使えば、お友達とかが育てた「よそんちのたまごっち」ともブリードできますよ。わくわくしちゃうね！

たまごっちは、おでかけ大好き!!

育成ルームだけではたまごっちもちょっとタイクツみたいだから、4つの場所へおでかけできるようにしてあげました。背景だけじゃなく、たべものもいろいろ変わるから、すっごく喜んでいるみたいですよ！ちゃんとそれぞれお気に入りの場所があるんです。だけど夜になったら育成ルームに戻してあげてくださいね。お約束ですよ！

ひろびろゴキゲン

きもちい〜!!

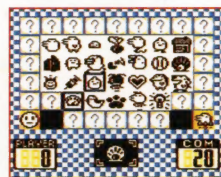
ちょっとこわい…

わくわくしちゃう！

いっぱいいっぱい、あそんであげてね!!

元気いっぱいのたまごっちたちのために、おあそびも大サービス！あなたの作った曲に合わせてたまごっちがダンスする**「おゆうぎ」**やたまごっちの鳴き声を聞いて気持ちを読み取る**「サウンドルーム」**、同じマークを探しっこする**「ミニゲーム」**の3つのあそびが加わりました。もう、かわいさ全開でがんばっちゃう！残念ながらたまごっちのパラメータにはカンケーしないけど、そのかわりあなたの「ごきげん」「おつむ」がアップしたりして…。

▲サウンドルーム

▲おゆうぎ

▲ミニゲーム

♂それとも♀!? ウワサの「ステボっちGB」を発見しちゃったんです！

思いっきりあやしいたまごっちがいるらしいんです。ミカチューのチェックによると、もとはオスっちなんだけど女装がシュミで、おヒゲが濃いこととか、肌荒れなんかを気にしてるみたい。**「ステボっちGB」**の他にも、まだまだおかしなキャラクターがいろいろいるっていうウワサ。ブリードでバンバン新種を生み出して、チェックしてみてくださいね。

3月6日
発売!!
ライバル達をぶっちぎれ!!
00'11"06
128 Km/h
CAR SHOP
どの車にしようかな？
Handle
Gear
ゲームボーイ
GB版
イニシャルディー
頭文字D
がいでん
外伝
◆ゲームボーイ版初の本格公道レースゲーム
◆選べる4コース・11車種
◆主人公はなんと、「イツキ」!
◆通信ケーブル対応
ジャンル:公道バトルレースゲーム　価格:3,980円(税別)
©1998 しげの秀一/講談社/M2TO　原作 しげの秀一「頭文字D」(講談社刊「ヤングマガジン」所載)
Nintendo
GAME BOY
ゲームボーイは任天堂の登録商標です。
DMG-P-AIDJ(JPN)
講談社

ファミマガ64 1998 4月号

今月の表紙
●表紙：実況パワフルプロ野球5
●表紙デザイン：池田伊知郎
●©パワプロくん／KONAMI

CONTENTS

スペック表の見方

①対応ハード名を略称で表記してあります。N64はニンテンドウ64、SFCはスーパーファミコン、GBはゲームボーイ、「DD専用」はニンテンドウ64ディスクドライブ専用ソフトを表し、「13色対応」スーパーゲームボーイ（2も含む）を使用してカラーのゲーム画面を楽しめるソフトのことです。
②③④ソフト発売メーカー、発売日、価格を表記してあります。⑤ゲームのジャンルを表記。
⑥内部のバックアップの有無と方式を表記。（　）内の数字はバックアップファイル数です。
⑦外部バックアップの有無と使用可能な外部バックアップ機器名を表記。（　）内の数字はバックアップファイル数です。
⑧使用可能な周辺機器名を表記。⑨発売時に同梱される周辺機器名を表記。

本誌の記事中、ゲームボーイの画面写真はスーパーゲームボーイ2を使用して撮影したもので、実際の液晶画面ではありません。
ゲームソフトなどの価格は特にことわりのない場合を除いて税別で表記してあります。

●広告に関するお問い合わせはTel.03-5569-6215までお願いいたします
●ウル技に関する質問はTel.022-213-7555まで

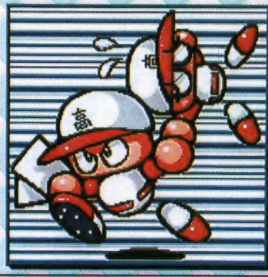
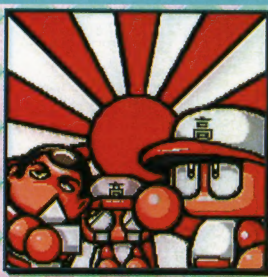
それ以外に関する質問はTel.03-5569-6232まで
読者のみなさまからのお問い合わせは、休日を除く月曜日から金曜日の午後4時から午後6時の間、上記の番号で受け付けています。質問は本誌に書いてある内容に対することに限らせていただきます。ゲームの解説やヒントについての質問には答えていません。

ファミマガはやります！『5』のサクセス徹底解剖

想い出の一日より

学生服のパワプロ君
青春街道まっただ中

基本編
パワプロ高校3年間でプロチーム入団を目指す

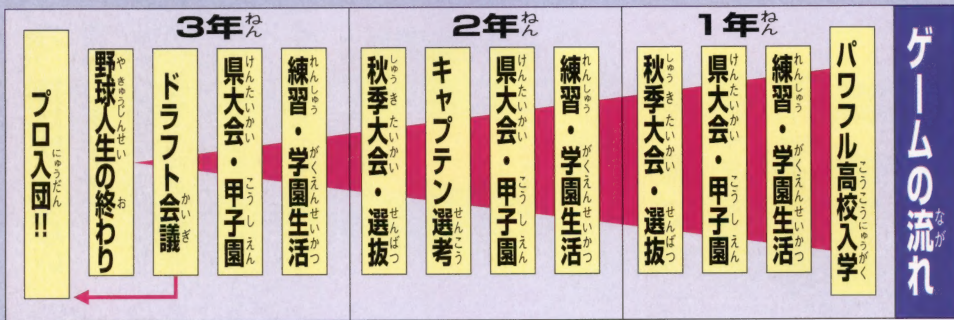
『5』のサクセスモードは、主人公、パワプロ君のパワプロ高校入学から始まる。そこで野球部に入部して3年間の高校生活を送り、3年の秋に行われるドラフト会議で、希望球団に指名されることを目指すのだ。もし、指名されなければ、父親との約束で野球をやめなければならない…。

青春満喫 サクセス特集

サクセスモードだけでここまでやるか

実況パワフルプロ野球5

じっきょうパワフルぷろやきゅう5

業界初!? 1つのモードをスミからスミまで徹底特集!! 『5』のサクセスモードのすべてが、これを読めばバッチリ分かる!!

N64	コナミ	野球
		内部バックアップ (2)
	3月26日発売予定	コントローラーパック (2)
		―――
	予価7800円	未定

➡約束で3年間だけ野球をやれることに

⬅見事、ドラフト3位で阪神入団! でも1位は矢部君…。なんか複雑

3年の夏で終わり

⬆実際にゲームを行うのは3年の夏まで

⬆先輩のプロ入りに決意を新たにする1年の秋。残りの高校生活で全力を尽くす

※記事中の画面及びイベントは、開発中のものです。

システム編

パワーアップしたサクセスのシステムを解説する

今作のサクセスは、舞台が高校になったのが一番の変更点だが、その他にもいくつか前作とくらべて変わったところがある。例として、コントローラパックを使わなくてもソフトのカートリッジに選手をセーブできるようになったのもその一つだ。

⬆もちろん一番の変更点は、高校生活3年間が舞台になったことだ

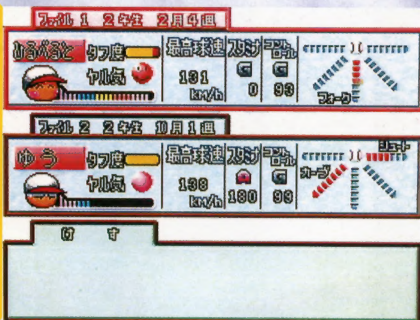
カートリッジだけでもOK

⬅コントローラパックを買わなくてもセーブすることができるのだ

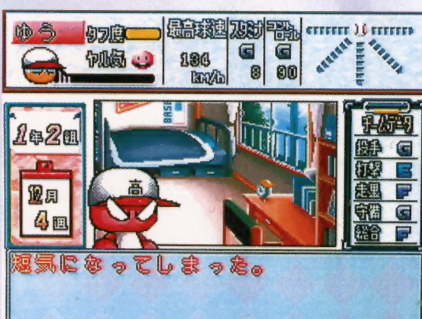
今作ではスカウトの評価を上げる

ドラフトで指名されるには、球団のスカウトの評価を上げなければならない。スカウトの評価はイベントや、地区予選、甲子園での成績によって上下する。もちろん甲子園での成績は特に重要になるのは言うまでもない。

好きな球団を選択

⬆高校生のドラフトは本来くじ引きだがゲームでは最初に選んだ球団しか指名しない

⬇このくらいの評価を得られればバッチリだ

新しく増えた特殊能力

前作と比べて、今作ではたくさんの特殊能力が追加されている。現在明らかになっているのは左の4つ。もちろんサクセスよりも、ペナントや対戦など実際の試合でこそ、これらの能力は重要になる。これらの特殊能力はサクセスモードでは、経験点ではなく、イベントで身につける（身についてしまう）もののようだ。

特殊能力	効果
投了	野手の特殊能力。ある程度点差がついて負けていると能力ががくんと落ちる
ムード○	野手の特殊能力。この能力を持った選手が出場していると全員の打力が上がる
ムード×	野手の特殊能力。この能力を持った選手が出場していると全員の打力が下がる
短気	投手の特殊能力。投げていて状況が悪化すると、怒ってコントロールを乱す

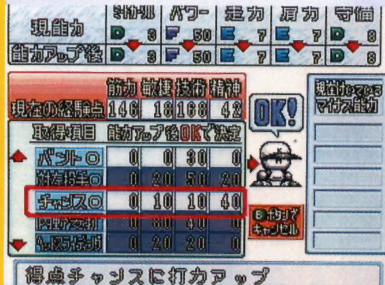
⬅クリスマスを1人で寂しく過ごしていたら短気になってしまった…

力、技だけじゃない精神力ポイント

前作の経験点（ポイント）は、筋力、敏捷、技術の3種類だったが、今回それに精神力が加わった。これは雑用などをすると上がるもので、チャンス○のような特殊能力を習得するとき必要になる。

心身を練磨せよ

⬆ボールを扱うだけが練習じゃない。人間形成も高校野球の大きな目的だ

⬇前作と同じ、筋力、敏捷、技術の右に、精神のポイントが新しく加わっている

特殊能力習得に

⬆心理的なものが大きい特殊能力習得に必要

新発見!! サクセス選手をウグイス嬢がコール

「4」のサクセスで、もっとも要望の高かった、サクセス選手のウグイス嬢によるコールが実現するぞ！　作った選手の読み方を入力し、声の高さや大きさ、長さを調節するのだ。また、同じ名前が12球団の選手にいる場合は、同じ発音で呼ばせることができる。

⬇すでに12球団の中で使われている名前なら、それと同じ発音を使うことができる

⬆使われていない名前は自分で読み方を入力。濁音などもバッチリOKだ

まじゅつし

⬆入力したら、声の高さ、大きさ、長さを設定。思った通りの音声にするのは難しいぞ

行動編 変更、追加された行動コマンドを見る

サクセス中での行動コマンドは前作に若干の変更が加えられ、全部で8つとなっている。このうち治療コマンドに関しては怪我や病気の時のみ選択可能なので、通常は7つということになる。前作からの主な変更点としては、遊びや休息のコマンドがなくなり、勉強にになったこと、自分自信だけでなくチームメイトの能力を見ることができ、練習も支持できるようになったこと、電話コマンドが相談コマンドになったことの3つ。

特に、遊び、休息のコマンドがなくなったことによって、やる気と体調の回復の方法が前作よりも難しくなっている。

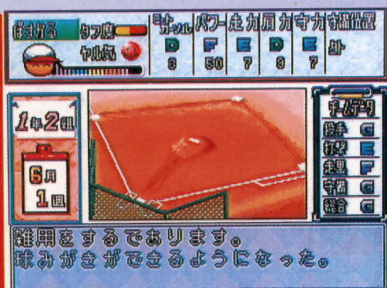
通常のコマンドは7つ

⇧左から練習、勉強、チームメイトの能力、相談、能力UP、自分の能力、評価のコマンド

⇧左から3番目の治療のコマンドは、虫歯や不眠症など、病気になったときのみ選択可能になる

勉強 学生の本分はコレ!

前作までの遊びと休息が勉強に変更になった。勉強をすると若干の体力の回復とともに学力がつく。学力を上げると、より、高度な練習が可能になる。

練習のレベルUP

⇧学力を上げればより進んだ練習が可能に

⇩勉強は学力が上がるだけでなく、体力も若干回復する。その代わり、タフ度が下がるのが難点

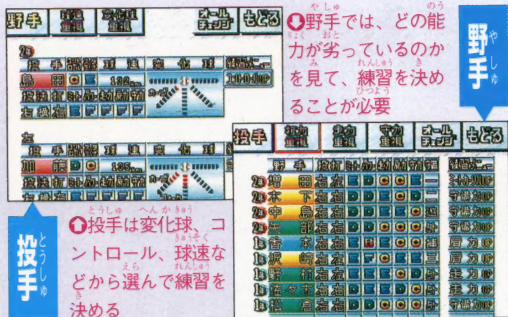
⇧教頭先生から勉強をしっかりやるように注意される。まったくそのとおり、一言もありません、トホホ…

野球は9人で1人 チーム能力&練習

大会で勝つには個人の力だけでは無理。今作ではチームメイトの能力が見られる。さらに、自分がキャプテンになるとチームメイトの練習を設定できるのだ。

野手

⇩野手では、どの能力が劣っているのかを見て、練習を決めることが必要

投手

⇧投手は変化球、コントロール、球速などから選んで練習を決める

キャプテンになれば

⇧キャプテンになればチームメイトの練習を決めることができる

⇧キャプテンでないときはチームメイトの能力は見るだけ。キャプテンには、2年の8月4週にチームメイトの評価が一定以上ないとなれない

相談 電話コマンドが変化

前作では球団の寮が舞台だったため電話コマンドだったが、今作ではそれらが直接相談する形に変更された。親への相談は前作では母親だったが、今作では父親に。また、今作ではコーチが登場しないが、その変わりにキャプテンやマネージャーへの相談コマンドが入っている。

デートの誘いも♡

⇧彼女には前作と同じく電話で

⇩左から、監督、キャプテン、チームメイト、マネージャー、お父さん。彼等とは電話ではなく直接相談する

母から父へ

⇧相談相手が今作ではお父さんになった

練習編
高校になり、練習の方法、効果も変わった

今作での大きな変更点は練習にレベルがついたこと。レベルが高い練習ほど効果が高い。全部で11タイプある練習のレベルは、勉強で学力を上げてからその練習を行うことや、特定のイベントによって上がるが、それぞれ練習によって違うのだ。

練習にレベルが

ランニングをします。

⬆練習に、最高3までのレベルがついた

⬆勉強のほか、イベントでレベルが上がることも。キャプテンの一言でノックがレベルアップ

⬇なぞの人物「ガッツマスク」より鉄ゲタのプレゼント。これでランニングがレベルアップ

野手 バッターの基本 素振り

素振りは前作とほぼ同じで、筋力ポイントと技術ポイントが上がる。疲労が少ないのも魅力。イベントでネットを手に入れることによってより効果の高い、トスバッティングをできるようになる。

⬆素振りは筋力と技術ポイントが上がる。疲労度が少なく怪我もしにくいので、野手では重要な練習だ

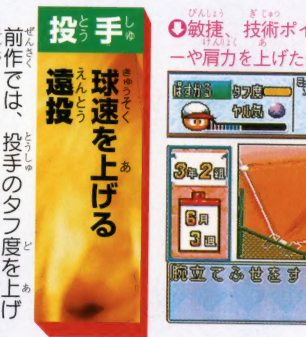
投手 爆弾に気をつけよう 変化球練習

変化球練習は、前作から最も変更点が少ない練習の一つ。ただ、前作のようにタフ度が下がることはないようだ。

『4』と同じ

⬆前作で悩まされた肩、ひじの爆弾は今作でも健在。注意しよう

野手 パワーアップにはコレ 筋トレ

今作では上半身、下半身の区別はなく、1種類のみ。筋力ポイントが大きく上がる。初めは腕立てだが、ダンベルを手に入れれば、より効果の高い練習ができる。

⬇敏捷、技術ポイントは下がるが、パワーや肩力を上げたいときは効果的な練習

投手 球速を上げる 遠投

前作では、投手のタフ度を上げる練習だったが、今作では球速を上げるために使う。しかも、コントロールが下がってしまう。今作でもタフ度は上がる。

コントロールが下がる

遠投をするわ。
球速が上がった。
コントロールが下がった。

⬆前作のように頻繁には使えないかも

野手 走力はこの練習で スプリント

前作のダッシュに相当し、敏捷度が大きく上がる。前作ほど故障率は高くないようだ。イベントでハードルを入手するとよりレベルの高い練習ができる。

➡前作より怪我はしにくいようだ

スプリントをするであります。

投手 コントロールを上げる 投げ込み

投手のコントロールを上げる練習。球速が下がるので注意。学力を上げればよりレベルの高い的当てや、コース投げ込みができるようになる。

投げ込みをするわ。

⬆コントロールを上げるために使う。学力でレベルを上げられるのが便利

新発見!! シゴキが待っている!? 夏季合宿

通常の練習のほかに8月になると合宿がある。ここでの練習内容はまだ不明だが、たまに、監督によるシゴキイベントが起こることがあるようだ。

⬆合宿で、腑抜けた練習態度に怒り心頭の監督。このあとシゴキが始まる。このシゴキを最後まで耐えるには高いタフ度と体力が必要

⬇ランニングのあとダッシュ100本。ダッシュ100本なんかやったらみんな死にますよ監督、いやマジで

⬆腕立て500回って…千代の富士じゃないんだから。このあとさらに素振り千回と遠泳が待っている

冗談でしょ

⬆もっときつい…殺す気か〜!!

共通　雑用　精神力を養う

今作で新しく追加された練習の一つ。学力を上げることによってレベル1の雑用から、レベル2の球みがき、レベル3の球ひろいまでできるようになる。基本的に精神力と、チームメイトの評価が大きく上がる練習だが、レベル3の球ひろいだけは筋力と敏捷ポイントも上がる。疲労がほとんどなく怪我をしにくいのも魅力。

⬆やはり、1年はまず雑用から。これも立派な練習の一つなのだ

球ひろい

⬆精神、筋力、敏捷ポイントが上昇

球みがき

⬆ボールはいつもキレイにしたい

共通　ランニング　前作より重要でない？

前作では、なにより一軍昇格のために監督の評価を上げるのに使用した。今作では、前作ほど監督の評価が重要ではないので、もっぱらタフ度と投手のスタミナアップのために使用する。ただし、筋力ポイントは上がるが、技術ポイントが下がってしまう。野手の使用頻度は低くなりそう。

タフ度を上げる！

⬆野手では使い道がかなり減りそう

共通　ノック　野手には欠かせない

前作同様、敏捷、技術ポイントがアップ。ただし、チームメイトの評価が低いとできない練習なので注意。イベントで効果の高い近距離ノックができるようになる。

⬆敏捷と技術のポイントが上がる。ただしチームメイトの能力が低いとできない

共通　ストレッチ　疲労を取る

今作で新しく追加された練習。疲労が少し回復し、同時にタフ度もアップする。学力を上げることによってよりレベルの高い練習ができるようになる。疲労をとりつつタフ度を上げられるのは魅力。

⬆筋や腱をよく伸ばすことによって、怪我の防止にもなり、タフ度が上がる

共通　ポジティブシンキング　何か秘密がある？

精神ポイントを上げる。学力を上げるとイメージトレーニングや瞑想ができるようになる。ただ、監督やチームメイトの評価を下げてしまうためあまり使わない？

明鏡止水のごとし…

⬆心を静かにして精神ポイントをアップ。いまのところあまり使い道がないが…

新発見!!　主人公の立場によって試合の操作方法が変化

今作での試合は、7月の地区予選と10月の秋季大会、それに夏の甲子園と春の選抜甲子園だ。前作までと大きく違うのはその操作方法。野手の場合はほぼ同じで自分の打席だけ打てばいい。投手の場合は基本的にコンピュータ操作で自動的に進むがランナーを背負ったときのみ、自分が操作することになる。また、自分がキャプテンになったときは、7回から全選手の操作をするのだ。

全体を操作

⬆キャプテンは、7回から普通に試合を自分でするとと思えばいい

ランナーがいるときのみ操作

⬆キャプテンでない投手は、ランナーを背負ったときだけ操作する

自分の打席のみ操作

⬆キャプテンでないときは今までと同じで自分の打席だけ操作

栄冠を目指して！

⬅甲子園優勝が最終目標だ

準決勝戦

⬆対戦校にはさまざまな高校がある。ここは見るからに粘り強そうな感じだが、はたしてどんなチームか？

⬆自分が操作しないときは打席やピッチングの結果だけが表示され、ハイスピードで試合が進行する

おや、この人は!?

⬆対戦校にはあのアバタ先輩が。まだアバタボールも7号で未完成？

登場人物編

新旧おりまぜて、確認した16キャラを紹介

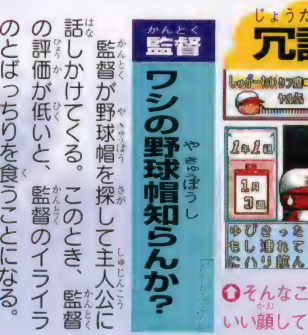
豊富な登場人物も、『パワプロ』のサクセスの魅力の一つ。今作でも、主人公の高校生活を盛り上げてくれる。なかには「4」に登場したキャラクタで、高校時代の元気な姿を見せてくれているものもいる。監督やキャプテン、チームメイト、ライバルなど、現在確認できた15人と1匹のキャラクタを紹介するぞ。

名前	紹介	名前	紹介
矢部	ご存知主人公の親友。実は漫研に入りたかったらしいが…	香本	主人公の後輩で松倉と同期。おっとりやで、のほほんとしている
父	初登場の主人公の父。主人公に商事会社の後を継がせたがっている	駒坂	主人公の後輩。野球選手の父とアスリートの母をもちセンスは抜群
マネージャー	今作で初登場。野球部のマネージャーで主人公を助けてくれる	校長	パワフル高校校長。たまに野球部に備品を買ってくれる
監督	野球部の監督。かなりの熱血指導者。怒ると非常にコワイ	教頭	パワフル高校教頭。野球部にはたまに厳しく当たることもある
スカウト	プロ球団のスカウト。彼の評価を上げるのが今回の最大目標	加藤先生	パワフル高校の美人教師。その大人の魅力に主人公はメロメロ?
谷田	ご存知、谷田先輩。やはり今回もグラブを触ると怒るのだろうか	犬	毎回登場する犬。前回は犬の評価が上がるイベントがあったが?
鮫島	主人公の先輩。谷田の後のキャプテン。ストイックな性格	猪狩1号	前作にも登場した主人公のライバル。名前は守であることが判明
松倉	主人公の後輩で香本と同期。とにかくおしゃべりな性格	猪狩2号	今作で初登場の猪狩君の弟。名前は進。まじめな性格をしている

⬆1年秋からのキャプテン鮫島先輩。甲子園に向かって闘志をかきたてる

⬆宿命のライバル、猪狩君とは地区予選で対決

登場人物がおりなすイベントの数々

前作では、プレイするたびに新しいイベントが起きたが、今作でも負けないくらい豊富にイベントが用意されているのだ。

父 大リーグ君1号!

練習をしているところに父が、自ら作った大リーグ君1号を持って現れる。はたして大リーグ君が打つ球を全部受け止められるか。

お父さんありがとう!

⬅⬆球を受けきると涙を流して感動してくれる。2号はバッティングマシンになるらしい

⬆主人公が神社で練習していると、父が自ら作ったマシンを引っさげて参加。もしかして熱血好きなの?

マネージャー ゆびきりげんまん

主人公が神社で秘密の練習をしているとき、マネージャーの花咲桜が現れることがある。このときに彼女を甲子園に連れて行く約束をすると、ゆびきりげんまんをすることになる。

冗談だよネ

⬆そんなことしたら死にます。かわいい顔してスゴイこと言うなあ

監督 ワシの野球帽知らんか?

監督が野球帽を探して主人公に話しかけてくる。このとき、監督の評価が低いと、監督のイライラのとばっちりを食うことになる。

評価が高い場合

評価が低い場合

⬅評価が高いと何ごともないが、低いととばっちりを受けてしまう

猪狩1号 弟よ、よく見ていろ!

夏の地区予選で、極亜久高校とあかつき高校が対戦することが決定。まともにやっては勝ち目はないとみた極亜久高校は、猪狩君を罠にはめる。ところが、その罠によって猪狩君の弟、進君が交通事故を起こし意識不明の重体になってしまう。入院中の弟を前に猪狩君は、心中ひそかに甲子園での優勝を誓う。

静かなる闘志

⬆変わらず振る舞っているが心中は…

⬇弟の進君が罠を踏んで転んでしまう。さらにそこに運が悪いことに自動車が来て進君は意識不明になってしまう

⬆まるでゲドー君のような格好の極亜久高校野球部員。彼が罠にかけようとしたのはお兄さんの守のほうなのだが…

矢部 も、もれるーっ

監督に言われて、ボールをかたづける矢部君。そこにトイレに駆け込まんと主人公が猛スピードで走ってきて、矢部君がかたづけているボールを蹴散らしてしまう。さらに散らかったボールを見て監督は矢部君を怒るが…。

⇧監督命令でかたづけている矢部君のところに主人公がものすごい形相で突っ込んできてボールを蹴散らしてしまう

⇩さらに散らかったボールを見て監督は憤怒する。いったいどんなに怒ったらこんな顔になるの？

どちらを取る？

⇧矢部君を助ければ監督の評価が下がるし、逃げるとチームメイトの評価が…

スカウト 最近いい選手は？

スカウトが、いい選手がいないか監督に聞いてくる。そのとき監督の評価が高いとスカウトに紹介してもらえる。そのあとスカウトが練習を見に来るので、そのとき能力が一定レベルまで達していればスカウトの評価が上がる。

⇧球団のスカウトと監督は旧知の仲。しばしばこうして有望な選手がいないか情報を仕入れにくる

⇩そのとき監督の評価が高いと、スカウトに自分を紹介してもらえる。するとスカウトが練習を見に来てくれる

また1歩プロに近づいた！

⇨スカウトの評価は基本的に試合成績かこのイベントで上げる

校長 練習に必要なものは

とつぜん野球部員が校長室に集められ、練習で欲しいものを聞かれる。このイベントで欲しい道具を選ぶと練習のレベルが上がる。

⇩野球部員全員を集めて、にこにこしながら必要な機材を聞いてくる校長先生。う〜ん、いい人だなあ

⇧その次点でどの練習のレベルを上げるのが一番効果的なのか、良く考えて選ばないと後悔することになる

加藤先生 大人の香り…

昼休みに廊下をぶらぶらしていると、美人の加藤先生にばったり出会う。加藤先生の大人の魅力にメロメロになった主人公の疲れが取れる。

⇧ボーっとするなといわれても、そりゃあ、ムリってもんです。こんなキレイな先生を目の前にしちゃあねえ

次のページは彼女編だ

番外編 GB版が同時発売『パワプロGB』

3月26日発売予定 3980円

「5」と同じ日に『パワプロGB』が発売される。このGB版「パワプロ」は、実況こそないが、パワプロシリーズの3D視点を継承。ミートカーソルは四角で画面としてはSFC版に近い。もちろん選手データは'97年度終了時の最新のものを使用している。

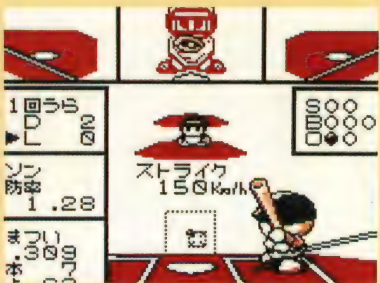
SFC版に近い画面

⇧この空振りシーンからも分かるようにSFC版がベースになっている

⇨中日に李、関川、久慈が。選手の移籍も最新データを使用している

コンピュータや友達と純粋に対戦を楽しむ

ゲームモードは、シナリオモードとサクセスモードはないが、対コンピュータの1Pプレイと、ケーブルを使っての友達との対戦で楽しめる。また、対コンピュータも、対人も、それまでの通算の対戦成績が保存されるのだ。

⇧対コンピュータ戦の対戦成績はこのように記録される。友達との対戦成績も全部勝敗が記録されるのだ

⇩ケーブルでの通信対戦もできるので、家の外や、空き地（あるか？）、電車の中なんかでもパワプロで対決できるぞ

⇧現在最もエキサイティングな対決宣対松井

彼女編
野球一色の高校生活を彩る恋人達（2月12日までの確認分）

サクセスモードに欠かせないのが彼女。もちろん高校を舞台にした今作でもかわいい彼女が登場する。青春の甘酸っぱいひとときをともに過ごしてくれる5人の彼女たちを紹介しよう。

彼女は豪田佳代さん。しかし、蓼食う虫も…、惚れた目で見ればアバタも…、いや、何も言うまい…

金井靖子
主人公のクラスの委員長。ちょっとおせっかいな性格？

青木由利
主人公と同じクラスの女の子。甘いものが好きらしい

天野華織
いつも主人公を見ているメガネの女の子。人込みが苦手

？
写真では出ているがロムではいまだ未確認。はたして名前は？

今作の彼女たちも助けてくれる

前作では、彼女は薬と言われるほど疲労回復、病気回復に役に立った。今作は、遊びのコマンドがなくなった分、彼女たちの存在も重要になっていると言えそうだ。

体力回復

甲子園出発前に、お守りをくれた。ヨッシャー、これでやる気倍増だ。甲子園で大暴れしてくるぜ

今作でも疲労回復や、不眠症などの病気を治すのに役立ってくれるぞ

あまり連絡を取らなかったりすると、前作と同じようにこんなことに…

いろいろな出会いが用意されている

カワイイ彼女とお近づきになりたいのは、健全なる高校男子としては当たり前田のクラッカー。前作にも彼女ができるイベントがいくつかあったが、現在、ファミマガ64編集部では2パターンの出会いを確認している。

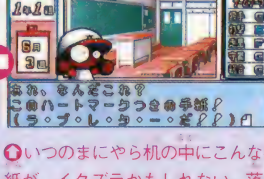
バレンタインデー

現在確認した中では、一番多いのがこのパターン。2月の2週に家に帰った主人公を、チョコレートを持った彼女が待っていて告白してくるというもの。それより前になんらかの形でその女の子に会っていることが多い。

疲れて帰ってきたバレンタインの夜にこんなうれしい告白が。もちろん返事はOKに決まってる！

こんなに喜んでくれてボクもうれしい

ラブレター

主人公の教室の机の中にラブレターが置いてある、というパターン。主人公はクラブをさぼって会いに行くことになる。監督の評価は下がるが、彼女ができる喜びにくらべたら些事に過ぎない。

いつのまにやら机の中にこんな手紙が。イタズラかもしれない。落ち着け、慌てるな俺の心。とにかく待ち合わせの場所まで行ってみよう

クラブか女か？
もちろん女だ!! クラブにはハライタとでも言っておけばいいや

待ち合わせ場所にはこんなカワイイ女の子が。こっちからお願いしてつき合いたいくらいだ

はにかむ姿がまたとってもカワイイ。う〜ん、クラブを休んでもきたかいがあったというものだ

思わず照れる数々のイベント

デートコースも前作の倍以上に増えるなど、彼女に関連したイベントの数も、豊富に用意されている。クリスマスのデートや、夏の海など見所はいっぱいだ。特にイベントでメガネを取った後の天野さんは必見だぞ。

デートコース倍増

ショッピングやゲームセンターがデートコースに。クリスマスのデートではこんなことも

カワイイぜ、ちくしょう!

このカワイサは反則でしょ

出張版

パワプロ広場(仮)

発行所
(株)徳間書店
/インターメディア・カンパニー

なんと今月もカラー? でもページは1ページになっているのでした。トホホ…

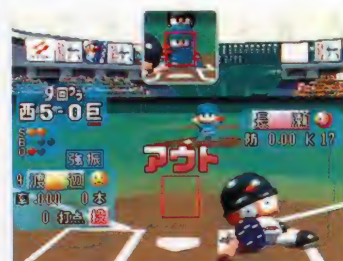
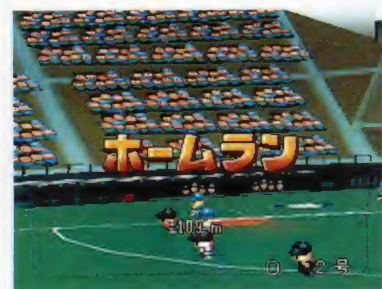
ジャイアンツを4タテ

最強西武日本一 圧勝!!

先日、ファミマガリーグの日本シリーズが行われ、西武がなんと4連勝で巨人を下した。この結果に対し本誌所属パワフルプロ野球評論家魔術師Oは「初戦がすべてでしたね。長瀬選手、素晴らしかったですね。かつて江夏が自らのサヨナラ本塁打でノーヒットノーランを達成したとき、野球は一人でも勝てる、と言ったことがありましたが、それを再現したかのようでしたね」と興奮して語った。

第1～2戦 恐るべし長瀬、初戦ノーヒットノーラン

初戦、両軍ともMVP投手が先発かと思いきや、西武の先発は長瀬、巨人の先発は沢村。長瀬が巨人をノーヒットに抑えれば、沢村も6回まで西武を散発3安打に抑える。7回に川口にソロを浴びた以外、好投を続ける沢村を崩したのは長瀬本人。9回表、ダメ押しの3ランを叩き込んでKO。その裏もきっちり抑えて、安打0、四球1の準パーフェクトを達成。5対0で西武が初戦を快勝した。

第2戦の西武の先発は馬場、巨人は剛野。試合前半から本塁打で攻める西武に対し、巨人は前日のショックか4回まで無安打。ようやく5回に木村の2ランで反撃開始。しかし、西武打線の勢いが上回り12対6で第2戦も西武快勝。

⇧9回にはヘロヘロになりながらも、気力で巨人打線を抑えた長瀬。すばらしい

第3～4戦 MVP男江川、痛恨のスリーラン

第3戦、負けると後がない巨人はMVP男江川が先発。西武の先発は谷広幻。1回裏、巨人は王の2ランでシリーズ初の先取点。3回にも加点して、完全に巨人ペース。ところが5回表それまで西武を2安打に抑えていた江川が突然崩れる。約躍にまさかの3ランを浴びてKO。意気消沈した巨人は5～7回で8失点。8対6で西武が日本一に王手をかけた。

⇦4回までは江川も完璧に抑えていたが…

舞台を西武球場にうつしての第4戦。巨人の先発は長島。西武は東★京。西武はまだMVPのV・Kを出してこない。1回表、なんと先頭の仁志が初球ホームラン。ところがその裏、西武の1番Oも同点ホームラン。さらに約躍が2ランで逆転。結局、両軍あわせて27本のヒットと10本のホームランが飛び出した乱打戦は10対7で西武の勝利。4連勝で日本一の栄冠を手にした。

⇧第4戦は一番の乱打戦となった

ポジション別コンテスト後半お便り募集中

ポジション別コンテストの残りの4つのポジションを募集。伸ばす能力の目安は左の表の通りだ。選手の能力、特殊能力、パスワード、コメントを書いて**ポジション別コンテスト係**まで。ABボタン同時押しのウル技は使用禁止だ。

その他、ふれあい広場、サクセス自慢等各コーナーも募集中。宛先は、**〒105-8622 東京都港区東新橋1-1-16 T-Mファミマガ64編集部 パワプロ広場(仮)**まで。今月の締め切りは、3月19日(必着)だよ。

打順・ポジション	ポイント
6番ライト	ミートカーソル、肩力。特殊能力は送球○、アベレージヒッター、チャンス○など
7番ショート	守備力、走力。守備力はかなり重視。特殊能力は、チャンス○、逆境○など。
8番キャッチャー	パワー、肩力、守備力。特殊能力は送球○、キャッチャー◎、ブロック○など。
9番ピッチャー	球速、コントロール、変化球、スタミナ。特殊能力は、回復○、ピンチ○など

予告 パワプロ広場(仮)

いよいよ『5』の選手募集開始

次号のパワプロ広場は3月20日発売予定

ステップ式上達講座

ボード選びから1080°の出し方まで徹底ガイド!!

LESSON1 準備編
登場するキャラクタ、使用するボードの特徴を紹介。ゲレンデの山小屋でしっかり準備を整えるのだ!!

LESSON2 レース編
マッチ・レースでの基本的な操作方法、コースの特徴を紹介。自分なりの滑り方を開拓していこう！

LESSON3 トリック編
トリック・アタックモードで必要な、トリックの出し方を紹介。難易度の高いトリックもバッチリ！

発売直前につき「マッチ・レース」モードのコース紹介から、超難易度の高いトリックの出し方まで、初心者にわかりやすく紹介するぞ!!

1080° TenEighty テン・エイティ スノーボーディング

あさりどチェック!!

堀口文宏さん

コンピュータとのレースが燃えまくり!! コイツには負けたくないっていう感情が、ついつい出てしまう。この感情の高ぶり、自分で確かめてみな、ただモンじゃないぜ!!

川本　成さん

「難しい!! こんなの無理だよ」とボヤきつつ、プレイすること1時間。出来た！ トリックが決まった!! ゲレンデで男前になるのは、こんなにも大変なのかと実感した。

N64	任天堂	スノーボード
	2月28日発売予定	内部バックアップ（1）
	予価6800円	振動パック対応

ロッジでの下準備!!

いきなり雪山に来ても道具がなければ始まらない。そこで、プレイヤーの目的にあった道具選びからスタートしよう!

まずは道具選びから

好みのキャラクタとスノーボードを選んで6種類のモードに挑む

このゲームは大きくわけると、ライバルと1対1で対決する「マッチ・レース」モードと、トリック技を競い合う「トリック・アタック」モードの2種類からなる。どちらのモードをプレイするにしても各キャラクタ、ボードの特徴を知らないと、満足いく滑りは期待できない。自分に合った組み合わせ選びから、スタートだ!!

滑る速さを競うか、トリックの技術を競うか。目的に合わせたキャラクタ、ボードを選択

キャラクタ 5人のテクニック、スピード自慢が集結

登場するキャラクタは全部で5人。速く滑るのが得意なヤツ、トリックが得意なヤツなど、その個性は各キャラクタによって違う。

Ricky Winterborn

トリックのテクニックはナンバーワン。高得点を目指すならコイツを使おう。しかしレースには、あまり向かない。

Rob Haywood

バランスがとれているのでレース、トリックそれぞれのモードで力を発揮できるマルチなキャラクタ。初心者向きか。

Akari Hayami

スピードはあまり速くないが、バランスがいいので転倒しにくい。どちらかというとトリック向きなのかもしれない。

Dion Blaster

スピードは5人の中で一番速い。最速タイムを狙うなら、コイツを使おう。だが、トリックには向いていない。

Kensuke Kimachi

レースで力を発揮するタイプ。転倒してもダメージをあまり受けないので、滑っていてよく転んでしまう人にはオススメできる。

ボード 特徴の異なる8種類から選択

ボードの種類は全部で8種類。それぞれボードによって性能が異なるが、大きくレース用と、トリック用にわけられる。このゲームで使用されるボードは、すべてラマー社の'99年モデルと同じデザイン。スノボーファンも思わずチェックだ!

ノーズ
フロントサイド
ヒールサイド
テール

スノーボード一覧表

ボード	特徴
Tahoe 151	レースに適したボードで、いわゆるアルペンタイプと呼ばれるもの。ボードが硬くてしなりにくい
Merlot 147	トリックに適したボードで、フリースタイル競技で力を発揮。このタイプはボードがかなりしなる
B-Line 149	レース、トリックのどちらにも対応するオールラウンドなボード。フリースタイル用よりエッジが利く
Scout 156	どちらかというとレース用。加速性に優れているのが特徴で、速く最高速度に達することができる
Tahoe 155	レースで効果を発揮し「タホー151」に比べいくぶんボードが硬い。ボードが硬いとジャンプが難しい
Scout Limited 162	どちらかというとレース用。「スカウト156」と性能はそんなに変わらず、これのほうがボードが硬い
Merlot 143	トリックに適したタイプ。「メルロット147」に比べ、レスポンス(ターンする反応の早さ)が低い
B-Line 154	「ビーライン149」と性能はまったく同じ。ボードには、氷山をイメージしたペイントが描かれている

ゲレンデに出よう!!

キャラクタとボードが決まったら、ゲレンデでライバルと勝負!! 対決の舞台となるコースを、紹介していこう!!

まずは基本操作をマスター

基本ができていないと、スノーボードは転びやすい。各操作方法を細かくチェック!

●Aボタン

ボタンを押すと構え、放すと同時にジャンプする。押し続けた時間によって、より高いジャンプで跳ぶことができる。

●Zトリガーボタン

滑降中に押し続けると、しゃがんでスピードに乗ることができる。また、着地するときに押すと転倒しにくくなる。

着地時にも使用

↑着地すると同時に押すと転びにくくなるのだ

●Rトリガーボタン

押しながら3Dスティックを横に倒すと、滑降時に180度回転（フェイキー）する。

●Cボタンユニット

Cボタンユニット上で3段階に視点変更。Cボタンユニット下で振り向いて後ろを見る。

●Bボタン

3Dスティックとの組み合わせで、さまざまなトリックを出すことができる。

●3Dスティック

基本的にキャラクタを動かすのに使用する。またジャンプ中に上下に倒すと、重心移動が可能で、空中でバランスをとることができる。（左で説明している矢印の向きは、3Dスティックの倒す向きを表します）。

左へ← →右へ	↙または↘	止まりそうなときに↑	ジャンプ中↑↓
ターン	ブレーキ	前に押し出す	重心移動
↑3Dスティックを倒した分だけ曲がる	↑エッジを利かせて急ブレーキする	↑小さくジャンプし、ボードを押し出す	↑ジャンプ中の姿勢を調節。水平を保つのだ

これから実際に滑る「マッチ・レース」は難易度がノーマル、ハード、エキスパートの3段階。最初はノーマルしか選択することはできないが、各レベルをクリアするごとに、次のレベルへ挑戦できるのだ。またレース中に転倒したり障害物に激突すると、ダメージを食らってしまうので注意。

コースの難易度は全部で3段階		
●グリーン・サークル	ノーマル	全4コース
●ブルー・スクエア	ハード	全5コース
●ブラック・ダイヤモンド	エキスパート	全6コース

難易度は3種類あり、各レベルをクリアするごとに1コースずつ増えていく。すべてのコースを体験するには、「ブラック・ダイヤモンド」に挑戦しなければならないのだ

難易度　レベルによってコースの天候も変化

同じコースでも各レベルによって天候や時間帯が違ってくる。レベルが高くなるにつれて、視界が悪くなり、滑りづらくなるのだ。コースの特徴を覚えるとよい。

ノーマル

↑見事に晴れ上がったゲレンデ。湖には辺りの景色が、鏡のように映っているぞ!!

ハード

↓今度は時間が過ぎて夕方。同じコースでも時間帯が違うと滑っている雰囲気が変わる

エキスパート

↑雪が降っていると、前方の視界が悪くなる。滑りなれたコースも一気にハイレベルに！

ルール　ライバルに勝てば次のコースへ!!

「マッチ・レース」はライバルと1対1の勝負。相手より早くゴールすれば勝ちである。またプレイヤーには最初、3枚のボードが用意されていて、ライバルに負けたり、リタイアしたりすると1枚失う。つまりチャンスは3回まで。

勝つか負けるか!?

↖↑勝てば天国、負ければ地獄。3回ライバルに負けると、ゲームオーバーになってしまうのだ

コース① クリスタル・レイク
コース上の仕掛けをチェック ジャンプを駆使すればいろんなところを滑れる

最初のコースでジャンプ後の着地方法、スピードコントロールのしかたなど、基本的な滑りはすべてマスターできるだろう。また、このゲームは分岐ルートの選択が勝敗にかなり影響するので、何回も滑ってコースを覚えよう。

岩山の間をすり抜けて滑っていく。画面下の矢印は、すぐ後ろにライバルがいるということを示している

コース内に分岐点が

分岐地点を発見!! どっちに進むか

左のルートへ

大きなカーブが連続する。トリックするのには、よさげな道だ

右のルートへ

このルートだとほとんど直線なので、かなりのタイム短縮となる

かなりの高さからジャンプしたぞ!!

この細い谷の奥には何もないようだが…

コース② クリスタル・ピーク
コブや大木など地形を生かしたトラップも登場する

このコースはコブや、雪の少ない地面など、ゲレンデのコンディションがさまざま。またコースの幅が狭いところもあり、微妙なコントロールが必要。分岐地点も、当然用意されているぞ。

細い道を滑り抜けて、パイプ状のトンネルへ

トンネルは半円状になっていて、景色を眺めることもできる。スピードがかなりでるのでコントロールしよう

分岐 ルートの選択によってタイムロスが生まれる

コース中盤に登場する分岐ポイントは特に注意。左のルートにいくと急カーブが出現! スピードを落とさないと曲がれないため、タイムをロスしてしまうのだ。

N64のマークも雪像として登場する

右のルートは道幅は狭いが、壁にぶつからずに滑ればタイムが短縮。ここでライバルを引き離すことができる

ここで素早くターンして、できれば右のルートに行きたい。だって左のルートは…

地形 コブの上を滑るにはバランスが要求される

ゲレンデのコンディションの違いは、操作性にかかわってくる。地面がムキ出しになっているところはターンがしづらく、急な方向転換が難しい。またコブ地帯は、バランスを崩したらおしまいなので、ボードを常に水平に!

無数のコブ

コブを制するにはバランスが大事! コケてもアセらないで!

山肌がムキ出し

ムキ出しのところを滑ると、あまりコントロールが利かないぞ

コース③ ゴールデン・フォレスト

凍りついた川の上もゲレンデの一部に山林地帯のコース

このコースには、雪質が違うところがいくつかある。「深雪」は転倒して再スタートするとき、最高スピードになるまでにかなりの時間がかかってしまう。また「アイスバーン」はボードをコントロールしても、氷で滑ってしまってボードが流れてしまうのだ。ジャンプ後の着地も難しいぞ。

雪質も変化!!

⇧腰の高さまで降り積もった雪。一度止まると、スピードに乗るまでがかなり大変

⇩氷を削りながら滑っていく。アイスバーンはエッジを効かせないと曲がりにくい
分岐

地道に遠回りするか、一発勝負にでるか

コース中盤の丸太ジャンプ台を抜けた後、分岐地点がある。左ルートをいくと深雪地帯が続き、遠回りになってしまう。逆に右ルートはショートカットなのだが、とんでもない高さの崖を飛び降り、着地を成功させないといけない。

⇨分岐点を発見。右にカーブしてみよう

⇨アイスバーンの上はボードコントロールが大変

⇩思わず目を伏せたいほどの高さ。どうやら凍った滝のようだ

死へのダイブか!?

⇩この深雪地帯を越えると合流地点へぶつかる。ライバルとの差は縮まったのか

⇧木が雪で埋まってしまうほどの深雪。木に当たらないように、よけて滑るのだ

ゲームっ子に送るスノボー用語講座

スノーボードには専門用語が結構多い。知っていれば、もっとこのゲームが楽しくなるはず。ボード各部の名称から、ボーダー用語までチョットだけ説明しておこう。

●スタンスについて

スノーボードはボードに対して横向きに乗る。どっちの足を前にするかで、2つの乗り方があるのだ。左足が前なら「レギュラースタンス」で右足が前だと「グーフィースタンス」。基本的にその人の利き足が右の場合は「レギュラー」、左なら「グーフィー」だ。

レギュラー
Regular
⇧左足が前にきているスタンス

グーフィー
Goofy
⇧右足が前にきているスタンス

●ボード各部の名称

ここではスノーボードの各部の名称を説明していこう。

エッジ…ボードの滑走面の両サイドにつけられた金属部分。雪面に対してエッジを押しつけて立てることを「エッジング」という。

デッキ…ボードの表面のこと。要するに、足を乗っけるほうだ。

ソール…ボードの裏面。

ウエスト…ボードの中心部分は幅が細くなっていて、その部分のことをいう。トリック向きのボード（フリースタイル用）はウエストの幅が太く、レース向きのボード（アルペン用）は幅が細い。

●ボーダー用語辞典

ここではちまたのボーダーが日常に使う用語を紹介していこう。

ワンメイク…大きなジャンプ台を飛んで、空中でハデな技を決めるという意味で、英名では「ビッグエア」ともいう。フリースタイルのハーフパイプ競技、アルペンのポール競技に続いてオリンピック種目になる可能性が高い。現在のところは公開競技として、ワンメイク大会が開かれたりしている。

グリップ…エッジで雪面をしっかりとらえること。実際に雪面をグリップするには、手を握るように足の指をまるめないといけない。

ハイク・アップ…リフトを使わないで、斜面を歩いて登っていくこと。ボードは重いのでキツい。

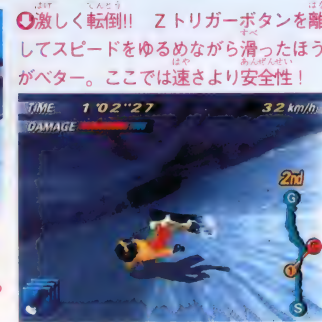
クール…英語に直訳すると「涼しい」の意味なのだが、一般に「カッコいい」という意味で使ったりする。フリースタイルのハーフパイプ競技で、必死の形相でトリックをバタバタと決めるよりも、涼しい顔でさりげなくトリックを決めるほうが"クール"なのだ。

⇧カッコいいヤツに向かって言ってあげよう

コース④ マウンテン・ビレッジ

このコースはトンネルを隔てて景色がガラリと変わる。序盤は、大きな岩がゲレンデ上に突出した山岳地帯のコース。そして、内部が凍りついた洞窟のようなトンネルを抜けると、大雪が降り積もった市街地にブチあたるのだ。

⬆大きな岩が前方に！　ターンして回避しないとダメージを受けてしまう

⬆う〜ん、ボードがもったいない。こんな道路の上まで滑ってしまうのだ

トンネル

トンネル内は視界が悪く、とっさの判断ができないと分岐地点で転倒してしまう。またスピードが出やすく天井が低いので、ちょっとしたジャンプでも頭が激突してしまい、ダメージを食らうのだ。

スピードを出しすぎると

⬆トンネルの中は意外にスピードが出ている

⬆激しく転倒!!　Zトリガーボタンを離してスピードをゆるめながら滑ったほうがベター。ここでは速さより安全性！

⬆合流地点も薄暗いのでわかりづらい。流れに任せて右に行こうかな

街

雪の積もった街並みは障害物のオンパレード

街の中はいたるところに障害物がある。駐車中の車、家や標識や柵など、よけるだけでも大変なのだ。また、そういった障害物を使ってジャンプもできるのだが、レースではあまり必要ないかも。

⬆こんなところに止めておくな！

⬆閑静な住宅が立ち並ぶ。家の屋根に乗ることも可能だが迷惑かも…

ジャンプ台になる!!

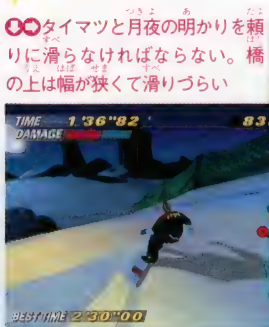
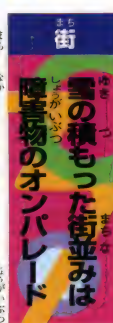
⬆柵を利用してのスーパージャンプ!!

コース⑤ ドラゴン・ケーブ　コース⑥ デッドリー・フォール

まだまだ続く
超難関コースの数々
ここまでこられるか？

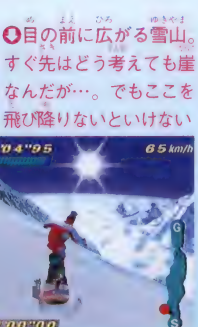
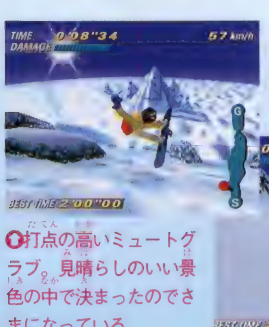
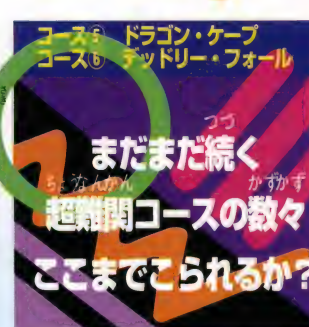
この先のコースは、「ハード」と「エキスパート」レベルをクリアしないと滑ることができない。どんなコースなのか、さわりだけ紹介していこう。

コース⑤

ドラゴン・ケーブ
夜のゲレンデを堪能

月夜の下で滑ることができるナイターコース。幅の狭いつり橋を渡ったり、急カーブをしながら山を降りていったりと、見どころは多い。月明かりが幻想的な世界を作り出している。

⬆⬆タイマツと月夜の明かりを頼りに滑らなければならない。橋の上は幅が狭くて滑りづらい

コース⑥

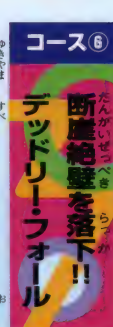
デッドリー・フォール
断崖絶壁を落下!!

雪山を滑るというよりも、落ちていくといった感じのコース。画面右下に表示されたコースマップを見るとわかるが、コース自体が広いので自由度の高い滑りが堪能できる。その分速く滑るためのコース取りが難しそうだ。

⬆ピカピカに磨かれた鏡のように写る

⬆目の前に広がる雪山。すぐ先はどう考えても崖なんだが…。でもここを飛び降りないといけない

⬆打点の高いミュートグラブ。見晴らしのいい景色の中で決まったのでさまになっている

トリックにも挑戦!!

ここからはテクニック勝負。滑るだけじゃ満足いかないプレイヤーのために、必殺トリックの出し方を伝授しよう!

まずは基本操作をマスター

一通り滑れるようになったらジャンプ中に決める技「トリック」にもチャレンジ!! トリックな「グラブ」系と「スピン」系の2種類に大きくわけられ、どのトリックも、3Dスティックと Bボタン、R、Zトリガーボタンを組み合わせたコマンド入力で出すことができるのだ。

●グラブ系トリック

空中でボードを自分の手でつかんで、決めるトリック。Bボタンを長めに押すのがコツ!!

●スピン系トリック

空中で体を回転させて決めるトリック。正確なコマンド入力とタイミングが必要。

グラブ系トリックコマンド表

トリック	コマンド	ポイント
メランコリー	B	100P
リーンエア	B	100P
メソッド	←+B	200P
インディー	→+B	200P
ノーズグラブ	↑+B	200P
テールグラブ	↓+B	200P
スティフィー	↖+B	250P
ミュートグラブ	↗+B	250P
ステイルフィッシュ	↙+B	250P
インディノース	↘+B	250P
トゥイーク	→+B	300P

その他のトリック系コマンド表

トリック	コマンド	ポイント
シフティ	←+B	300P

スピン系トリックコマンド表

トリック	コマンド	ポイント
180 AIR	R+←（または→）	100P
360 AIR	R+↻（または↺）	200P
540 AIR	R+↻▶R+←	250P
720 AIR	R+↻▶R+↻+B	300P
900 AIR	R+↻▶R+↻+B▶R+←+B	500P
1080 AIR	R+↻▶R+B+↻▶R+↻+B+Z	3000P

トリック初級編 トレーニングモードで操作感覚をマスター コースは2種類用意

トレーニングでは「ハーフパイプ」と「フリー」の2種類のコースが用意されていて、トリックの練習が可能だ。Cボタンユニットの右を押すとトリック表が現れ、好きなものを選んでAボタンを押すと、入力方法が表示される。

Cボタン右を押して

↑これはハーフパイプのトレーニング。ジャンプのタイミングが難しい

リストが表示される

↑成功したトリックは、赤い文字で表示される。あともう少しで制覇!

ポイント コマンドは素早く同時押しをする

どのトリックも素早いコマンド入力が必要。スピン系のトリックは、3Dスティックをしっかり回し、回し終わると同時にほかのボタンを押すのがポイント。まずは1回転ジャンプからトライ!

スリーシックスティの場合

①3Dスティックを1回転

↑タイミングとしては、飛び上がった瞬間に回し始める感じだ

②そしてRトリガーボタン

↑コマンドを入力し、一呼吸おいたところでトリックが発生する

スティックを回し終わると同時にボタンを押す

↑うまくトリックができたからといって、安心してはダメ。着地も決めなくては!

トリック豆知識① ジャンプの基本オーリー

実際にはどのトリックもジャンプすることが基本となっている。この普通のジャンプのことを「オーリー」と言うのだが、ただジャンプするだけではダメ! 後ろ足に体重をかけ、前足を力一杯上げてボードをしならせ、しならせた反動を利用して「ボヨーン」と飛ぶのだ。まあ、ゲームにはまったく関係ないけど…。

※トリックコマンド表内の表記の見方…BはBボタン、RはRトリガーボタン、ZはZトリガーボタン、→などの矢印は3Dスティックを倒す向き、↻は3Dスティック1回転、＋は同時入力することを表す。▶の順にコマンドを入力する。

トリック中級編
トリック・アタックモードでクールなトリックを決める
自分の限界にチャレンジ

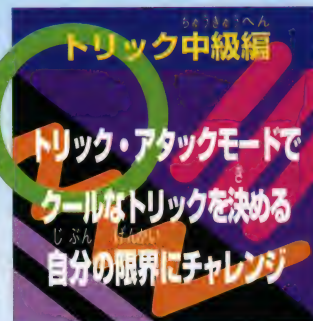
「トリック・アタック」は、トリックを出すことによって得られる得点を、コースごとに競うモードだ。コースは「マッチ・レース」で選択できるコースのほかに「ハーフパイプ」と「エア・メイク」のコースが用意されている。トリックは成功しても、着地に失敗するとポイントにならないので、着地にも神経を集中させよう。

トリックが成功しても…

得点はあまり高くないが、ばっちりトリックを決めたぞ！

コケるとノーポイント

せっかく決まったトリックも台無し

コース
さまざまなコースで連続トリックを決める

「マッチ・レース」のコースでは自然の地形を使っていかにジャンプできるか、そしてトリックを出せるかが問題になってくる。コースに備え付けのジャンプ台はもちろん、大木や岩、そして崖なんかもトリックを決めるポイント！　コースごとに、いろいろな障害物で試してみるといいだろう。また連続してトリックを決めると「コンボボーナス」が入るので、積極的に狙っていきたい。

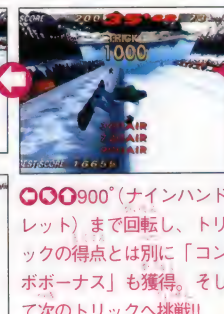
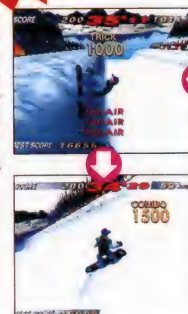
大きな岩を使って「シフティ」決めた

丸太を利用してのジャンプ

地形を利用してジャンプ!!

コース上にあるジャンプ台はトリックのチャンス。すべてのジャンプ台を駆使して「コンボボーナス」を狙おう

家の屋根を飛び移りながらトリック

900°（ナインハンドレット）まで回転し、トリックの得点とは別に「コンボボーナス」も獲得。そして次のトリックへ挑戦!!

コンボとは？
連続した入力でトリックがつながると「コンボボーナス」が入る。通常よりも得点が高い。

トリック上級編
コンテストモードで総合ポイントを競う
速さと技術が要求される

「コンテスト」モードはこれまでの競技の集大成。3つのスラロームコースと、2つのトリック専用コースからなる全5ラウンドで、総合ポイントを競っていくのだ。スラロームコース上には、赤と青の「チェックフラッグ」が登場する。赤は左側を、青は右側を通過していき、フラッグを通過するたびに制限時間が2秒ずつ延長されていくのだ。フラッグを通過しながら、積極的にトリックを出さないと高得点にはつながらないぞ。あとは「エア・メイク」と「ハーフパイプ」のコースでクールにトリックが決められればOKだ。

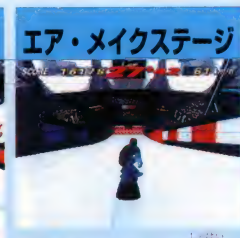
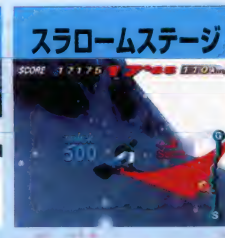
5ラウンドの流れ

- ラウンド1 クリスタル・レイク（スラローム）
- ラウンド2 エア・メイク
- ラウンド3 クリスタル・ピーク（スラローム）
- ラウンド4 ハーフパイプ
- ラウンド5 ゴールデン・フォレスト（スラローム）

トリック豆知識②　テン・エイティは可能か？

ゲームのタイトルにもなっている「テン・エイティ」。実際にこのトリックを決められる人は、世界でも数人しかいないほど、非常に難易度の高いトリックなのだ。スノーボード人口も増え、フリースタイルの競技もかなり注目されるようになってきた。「テン・エイティ」を超える、スーパートリックが生まれる日もそう遠くはないだろう。

ポイントをかせぐ!!

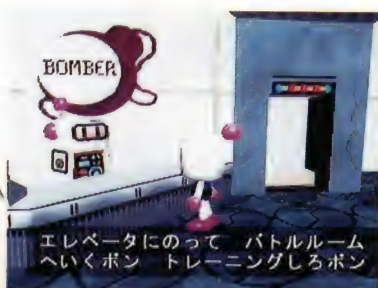
ハーフパイプステージ
たくさんの観客がプレイヤーのトリックに注目しているのだ

エア・メイクステージ
スラロームコースで失敗しても大丈夫。確実に得点できるステージで得点を稼ごう

スラロームステージ
旗を通過してポイントを稼ぐ。連続して通過すればボーナス得点も追加されるのだ

ボンバーマンヒーロー

～ミリアン王女を救え～

爆裂!! 詳細情報

N64	ハドソン	アクション
	4月30日発売予定	未定
	予価6800円	未定
		振動パック対応
		未定

ストーリー、アクション、ステージの3要素を細大漏らさず伝えるぞ!!

ストーリー

オープニングムービーとその後に展開されるイベントを紹介!!

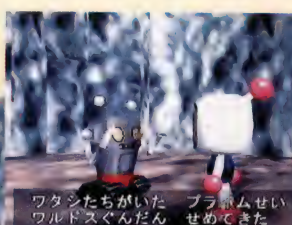
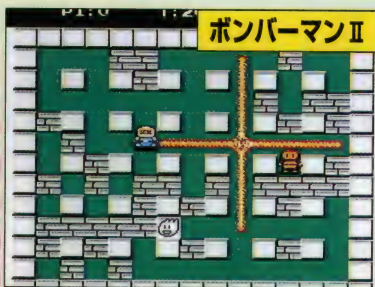
爆弾担いで悪を懲らしめて、戦いの日々に明け暮れるボンバーマン。前作の戦いが終わったのもつかの間、ボンバーマンの前に新たな、そして最強の敵が出現した!! 再び平和のために立ち上がることになったボンバーマンの遭遇する戦いが、どのように始まるのか、そのストーリーを紹介しよう。

⬆ボンバーマンは戦いに備えてトレーニング中

ワルドス帝国を倒し王女を救出するのだ

ワルドス帝国の侵略に遭い、宇宙船で逃げてきたプライム星のミリアン王女が、墜落したボンバー星で、ワルドス帝国のニトロスに捕まってしまった。墜落船の調査に出たボンバーマンは、ロボットのピボットから事情を聞き、ミリアン王女の救出を決意するのだ!!

⬆正義のため、ボンバーマンは再び立ち上がる!!

⬇ロボットの名前はピボット。プライム星からミリアン王女と一緒に宇宙船で脱出してきたのだ

⬆宇宙船の墜落現場に向かったボンバーマンは、そこで見たこともないロボットと出会った

ボンバーマンの歴史はここから始まる

HISTORY of BOMBERMAN
～黎明期～ ファミコン時代

シリーズの第1作は、'85年12月に発売。当時のストーリーは、地底世界のサイボーグが、人間になることを夢見て地上世界に脱出するというものであった。

⬆爆弾で壊すシステムは今でも不変!!

3人同時プレイが可能

⬆対戦用のバトルモードが充実!!

ストーリー & アクション & ステージ

ゲームの3要素を全84枚の画面写真とCGで検証!!

囚われの王女を発見!! そこにはニトロスが!!

激戦に次ぐ激戦をくぐり抜け、ついに捕らわれているミリアン王女を発見したボンバーマン。だが、そこに1人の男が現れる。その名はワルドス帝国のニトロス。ミリアン王女を捕らえて、牢屋に閉じ込めている張本人だ!! この後一体何が起きるのか。それは、まだまだヒミツ（というか、編も知らないのだ。

ワクワク、ドキドキの息詰まるシーンだけど、今回の『ボンバーマンヒーロー』では、ゲーム中のイベントシーンが、このように奇麗なCGで展開されていくんだ。

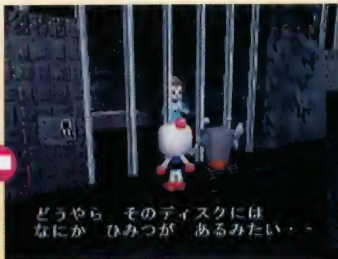
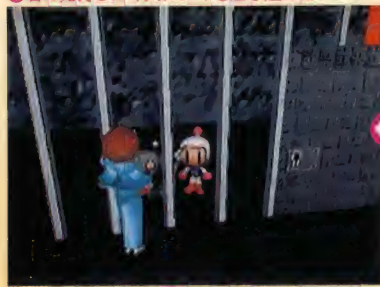
ニトロス

プライム星から脱出したミリアン王女を追跡して、ボンバー星までやってきたワルドス帝国の軍人。

ミリアン王女

ワルドス帝国に攻められ、命からがら宇宙船で脱出してきたミリアン星の王女。

右に見えるカギ穴にカギを差し込めば…

どうやら そのディスクには なにか ひみつが あるみたい・・

ニトロスの目的は、どうやらミリアン王女が持ってきたディスクらしい…

牢屋につながれているミリアン王女を遂に発見。どうすれば王女を救出できるのか!?

ニトロスは わたしが うばった ディスクを さがしているのよ

ニトロス VS. ボンバーマン

ボンバーマン！ しつこいやつだな キミも・・・

そこにニトロスが登場!! ここでニトロスと対決することになるのか!?

ピボット

ミリアン王女と一緒に宇宙船でボンバー星に逃げてきたロボット。

アクション〜3D編〜

トレーニングにより ボンバーマンに立体的なアクションが可能になった

ボンバーマンの伝統（？）として、ジャンプはできないという不文律が存在していたけど。今回のボンバーマンはその掟を破り、ついにジャンプや空を飛んだりと、3D的なアクションができるようにパワーアップされているのだ。

新アクション判明!!

今までは指をくわえて見てるしかなかった場所でもジャンプすれば!!

空中を飛び回れるようになって、戦闘の方法も一新されることになる!!

ジャンプ

飛び越えたり攻撃を避けたりできる

利用方法は、階段を上がったり、崖を飛び越えたり、敵の攻撃を避けたりと、それこそ数え上げたらきりがない。それに伴い、ジャンプを利用した地形やトラップも続々と登場するだろう。

空中に浮いているアイテムも、ジャンプすれば簡単に入手できる

飛び越えろ!!

崖を飛び越えて先に進んで行ける

攻撃を避けろ!!

敵の攻撃をジャンプで回避できる

よじ登り

段差を登れるので立体的な場所も平気

いくらジャンプができるからといって、ボンバーマンは何百メートルも跳べるわけではない。やっぱり常識的な高さしか跳べない。ただし、跳躍力以上の高さでも手が引っかかればOK。新アクションのよじ登りで「どっこいしょ」と登ることができるのだ。

よいしょっ!!

ボンバーマンの行動範囲がさらに広がる!!

物を押す

物を移動することでパズル的な要素も追加

今までのボンバーマンは、邪魔な物は爆弾で壊すのみ。でも、パワーアップしたボンバーマンには別の方法が存在する。押すという新アクションにより、邪魔な物を動かして道を切り開けるのだ。

ブロックを移動させて道を開いたり、時には台にしてそれまで進めなかった場所に行けるかもネ

変形

水中や空中など未知な空間で活躍!!

これまでの『ボンバーマン』シリーズで、敵はイロイロと変形してきたけど、ボンバーマンは頑なに変形なしで戦ってきた。しかし遂に、我らがボンバーマンも変形でパワーアップする時が訪れた!! ボンバーマンの変形は、パワーアップパーツと合体することで可能となり、陸、海、空のあらゆる地形に対応する4種類のタイプがある。それぞれ、特性や攻撃方法が異なり、ボンバーマンのアクションがさらに多様になったのだ。

ボンバージェット

ジェットエンジンを背負い、高速で空中を移動することができる。爆弾をミサイルのように発射することが可能。

敵の攻撃を避けながら奥に飛行していく

ボンバーコプター

頭の上のプロペラで大空を飛びまわり、ヘリコプターのように空中で静止することも可能。攻撃は爆弾を投下する爆撃だ。

3Dの空間を自由に飛行することが可能

ボンバーマリン

ジェットスクリューの推進力で進んでいく、水中専用の変形パターン。爆弾を魚雷のように発射することができる。

泡を吐き出しながら魚雷を発射!!

ボンバースライダー

地上（水上）スレスレをスノーボードのように進んでいく。体を回転させて敵にぶつかるスピンアタックが攻撃手段。

地上だけでなく水上を走行することも可能

アクション～ボム編～

ボンバーマンの「ボン(ボム:BOMB)」は爆弾の意味…というのは、皆も知ってるよね。アクションでは、今までのシリーズの掟を破るパワーアップを施されたボンバーマンだけど、爆弾については、シリーズのルールを踏襲しつつのパワーアップが施されている。ここでは、ボンバーマンが最も頼りにする武器の爆弾について解説していこう。

↓爆弾を手に持って、ボンバーマンが回転を開始する。遠心力を利用して勢いをつけて爆弾を放り投げると…

→4つの爆弾が広がり、辺りを爆風が包み込む

ローリングボム
4個のボムを撒き散らし広範囲に爆風を轟かす

爆弾の使用で特筆すべきは、新技のローリングボムだ。爆弾を持ったボンバーマンが、クルクル回転して爆弾を投げると…4つの爆弾が扇状に広がって、広範囲に爆風が轟く!! これこそが、シリーズ史上最強の爆弾技なのだ。

通常のボム技
おなじみのボム系の技も今まで通りに使用可能

シリーズでは、常識になっている爆弾を蹴ったり投げたりする技は、今回も前作と同様に使用が可能になっている。爆弾を利用して敵を倒したり、物を破壊する『ボンバーマン』ならではの爽快感を堪能しよう。

→爆弾を投げて敵を倒しながら進むのだ

ボムの数
爆弾の置ける数を表示する。アイテムの入手で最大4まで増える

ボムの火力
現在の爆弾の火力を表示。アイテム入手で最大4までアップする。

カワイー ダメージアクション!!

正義のためとはいえ、戦闘という殺伐とした状況のなかで、ボンバーマンのダメージシーンは、そんな空気を一変させるほど、可愛らしく描かれている。必見だ!!

→ダメージを受けると、目がバッテンになる

→ライフ0だと、目と星がクルクル回るヨ

ボムを投げつける

⇔爆弾を敵にぶつけると、相手を気絶させることができる。また、スイッチなども作動させることができるぞ

ボムを蹴り飛ばす

⇔爆弾を蹴る技は、遠くの敵を倒したり、ボンバーマンが入れない場所の物を破壊するのに利用できる

HISTORY of BOMBERMAN
～成熟期～ スーファミ時代

SFCの第1弾は'93年に発売され、以後、1年1作のペースで「5」まで発売されていった。また、同時期に、GBでも3作が発売されている。

↑ステージの進みかたによりラストが異なるマルチエンディングが採用されている

↑ボンバーマンのお助けキャラとして、5種類のルーイ(乗り物)が初めて登場した

↑4人までの同時対戦プレイが可能になって、バトルモードがさらに強化された

アクション的な部分とパズル的な側面が融合したステージ構成

戦闘の舞台となるステージは、前作と同じく3Dのフィールド。しかし、何もかも同じというわけでは当然ナシ。新しいアクションに伴い、段差や崖のある新次元の地形になっている。また、ボンバーマンが変身するステージでは、奥にスクロールする新感覚のフィールドになっている。

箱を移動させて進路を確保するパズル的な要素もふんだんに盛り込まれている!!

複雑な地形のフィールドが次々と出現。アクションを駆使して突き進め!!

ステージ1 ボンバー星

変形しながら戦うステージが早くも登場

ボンバーマンの故郷であるボンバー星が、今回の戦いにおける最初のステージとなる。全部で3つのエリアに分かれ、ボンバーマンが変身して戦う水中や空中のステージも待ち構えているぞ。

ボンバーマンの本拠地が舞台となるエリア。基地内部のフロアで戦闘が繰り広げられる

洞くつや森のなかで戦いが展開される。ニトロスとの第1回めの戦闘も行われるぞ

険しい山岳地帯を舞台に激戦が行われる。ボスキャラのエンドルが最後に待ち受けている

レイザー砲を避けながら飛行

ボンバーマリンで水中を進め

最初のエリアでも油断は禁物

つかみ上げて投げちゃえ

足を踏み外すなヨ

目の前に敵の大群が

道のりは長く険しいぞ

敵も情け容赦なく襲いかかってくる!!

よじ登りで頂上を目指せ!!

ステージ2 プライム星

別の惑星に移動して新たな戦いが始まる

ミリアン王女の故郷、プライム星に舞台を移して、ステージ2の戦闘は開始される。前ステージよりも地形が複雑になり、意地悪なパズル的要素もイロイロと仕込まれている。

エリアの途中に、湖や水路があり、ボンバーマリンに変形しての戦闘が行われる

ミリアン王女の居城、プライム城が戦場に。ニトロスとの2回めの戦闘の舞台にもなる

トラップがしかけられた時計台での戦い。ボスキャラのバルーダとの対決が繰り広げられる

障害物を避けて進め

この敵も、デカイ!!

オォ～ッ、巨大スライム

ボンバーマンに休む暇はない

危険なトラップが各所にある

城の内部も敵でイッパイ!!

スピンアタックで攻撃

敵も水上を移動する

激流にもまれながら突き進め!!

ステージ～ボス編～

極悪非道な巨大ボスの対戦フィールドと無慈悲な攻撃が判明!!

前のページで紹介したステージ2までに登場するボスキャラが判明したので、ここで紹介しよう。もちろんこのなかには、最強の敵ニトロスも含まれている。一体どんな攻撃をしてくるのか、今から戦う時の心の準備をしておこう。

⬆時にはボンバーマンが変形してボスキャラと戦うこともある

⬇ボンバーマン対ボスキャラの1対1での対決!! テクニックを駆使して戦いに挑め!!

⬆ボスキャラ戦は通常のフィールドではなく、専用のフィールドを舞台にして戦われる

ニトロス

対角線上に伸びる攻撃に注意せよ!!

ニトロスは、床にあるパネルを利用して、ボンバーマンを攻撃してくる。謎の柱が床の十字印に沿って発射されるのだ。ニトロスがどのパネルの上に乗っているのかを正確に判断しながら、攻撃を避けていこう。

攻撃を避けろ!!

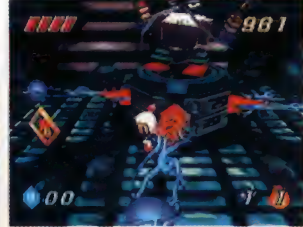
⬆ニトロスがいる床のパネルに描かれている模様から攻撃の方向を予測することができる

⬅⬆ニトロスの攻撃は直線的にボンバーマンを襲う。方向を見極めてすばやく回避していくのだ

エンドル

クルクル回転するお立ち台から攻撃

エンドルとの対戦は、狭い台の上が舞台となる。エンドルは、中心のお立ち台の上に乗っかり、台の側面から発射されるレーザーで攻撃してくる。オマケに、お立ち台が回転しているのでレーザーも回転しながら発射されるのだ。新アクションのジャンプが、レーザー避けに効果を発揮しそうだね。

⬇エンドルがお立ち台から降りてきたぞ。これで条件は対等だ!! 爆弾で攻撃を加えていこう

⬆走り回ったり、ジャンプを利用してレーザーに当たらないように回避しながら攻撃を加えるのだ!!

バルーダ

大空を舞台にしたドッグファイトが展開

バルーダとの戦闘は、ボンバーコプターに変形して戦う空中戦。広い大空を自由に飛び回るバルーダの攻撃を避けながら、上空から爆弾を落下させて爆撃していく…と、口で言うのは簡単だが、動き回るバルーダに爆弾を命中させるのは至難の業だ。

ボンバーコプターで対決

⬇ボンバーマンと同様に、バルーダも大空を自由に飛びまわって移動することができる

⬆ボンバーコプターを駆使しながらバルーダの上空まで上昇して上から爆弾を投下!!

HISTORY of BOMBERMAN

～転換期～ N64時代

FC時代から数えること12年。'97年9月に、N64の技術をフルに生かして、シリーズの常識を打ち破る3Dで発売されたのが『爆ボンバーマン』だ。そしてそれから半年、シリーズ最新作となる『ボンバーマンヒーロー』が、さらなる進化を遂げて登場する。

より3D的に進化!!

3D空間で生まれ変わった!!

ボンバーマンヒーロー

⬆シリーズに新たな1ページが刻まれた

爆ボンバーマン

⬆ボンバーマンのアクションも立体的になった

年齢や武器、装備から能力まで、あらゆるデータで こどもリンクとおとなリンクを比較検証!!

リンクの子供時代と大人時代、2つの時空が冒険の舞台となる今回の『ゼルダ』。ず～っとファミマガ64を読んできてくれた読者にはもう常識だよね。

今までの紹介では、それぞれの時代のリンクを別々に紹介してきたけれど、今回は、2つの時代のリンクの姿を、見比べて見ていこうと思う。能力や装備できる武器や防具の違いから、ゲームの謎にも迫っていくぞ!!

年齢 約7年の時を行き来する!?

こどもリンクは6～8歳、おとなは15歳くらいとの設定が判明している。その時代差は7～9年。リンクの成長はもちろんのこと、この間にモンスターも成長しているのかもしれないね。

こども 推定年齢6～8歳

⇧バクダンも大きく見えるよね

おとな 推定年齢15歳

⇧年齢から推定すると、おとなリンクの身長は165cmくらいだろうか

剣 こどもリンクは体形に合った武器

こどもリンクからおとなリンクの間に7～9年の差があれば、体形や体力も年相応の差があるわけだ。左のイラストを見て一目瞭然なように、こどもリンクはおとなリンクの2／3ほどしか身長がない。したがって、使用する武器も変化し、大きく重たい武器をこどもリンクは装備できないのだ。

おとな 長剣&短剣

⇧おとなリンクの使用する「短剣」はこどもリンクの「短剣」とは別物だ

こども 短剣&でくの棒

⇧こどもリンクの「短剣」は、大きさからすると大型ナイフに近い

おとなリンクとこどもリンクの相違点からゲームの謎に迫る!!

こどもリンクとおとなリンクのイラストが公開された。2つの時代が舞台となる今回の『ゼルダ』の謎を、年代の違うリンクから検証してみよう!! 新たな事実が続々と明らかになっていく!!

N64	任天堂	アクションRGB
		未定
	4月下旬発売予定	未定
		振動パック対応
	予価6800円	未定

遠距離武器
年代によって使える武器が変化

近距離のモンスターを攻撃する剣だけでなく、遠距離攻撃が可能な武器もこどもリンクとおとなリンクでは、使用できる種類が変化してくる。現在判明している遠距離攻撃武器は「ブーメラン」「パチンコ」「弓矢」の3種類。それらの遠距離武器を、どの年代のリンクが使用するのかを検証してってみよう。

ブーメラン

こども

SFC版にも登場した「ブーメラン」は、今回も引き続き使用可能な武器になっている。が、装備できるのは、こどもリンクのみ。前方に投げると再び手元に戻ってくるリサイクル的な「ブーメラン」は、攻撃だけでなくトラップの解除にも使用できるだろう。

投げろ!!

左利きのリンクは、「ブーメラン」を投げるのももちろん左手だ

パチンコ

こども

いかにも子供らしい武器がこの「パチンコ」。「ブーメラン」よりも射程距離が長く、破壊力があるので、こどもリンク時代のボスキャラ戦などでは、必須の遠距離攻撃用の武器となるだろう。

狙いをつけて攻撃することができる

ナイス、キャッチ!!

見事に片手でキャッチ!!

リンクの手を離れた「ブーメラン」は、リンクの前方を弧を描くように飛んでいく

弓矢

おとな

現在判明している遠距離武器のなかで、おとなリンクで使用が可能な武器は、唯一「弓矢」のみ。こどもリンクが使用する「パチンコ」のおとなリンクバージョンの武器というわけだ。ただし「弓矢」は、単独での使用以外に、何かと組み合わせて使用できるのだ。イロイロな魔法やアイテムと組み合わせられるのかな!?

「弓矢」はこどもが持つには大きすぎるよね

敵によって魔法属性を変更して使用しよう

徹底比較検証 ゼルダの伝説 時のオカリナ

ゼルダのでんせつ ときのオカリナ

盾 おとなリンクにのみトライフォースの刻印

リンクの身を守る盾も年代によって変化する。おとなリンクは鉄の盾を、こどもリンクは木の盾を使用する。が、それよりも注目したいのが、盾の模様。こどもリンク用の盾には、なぜかトライフォースが描かれていないのだ。

こども 木の盾

⇧木の盾には、赤い模様が描かれているだけ

おとな 鉄の盾

⇧トライフォースの紋章が刻まれている

ピアス もしかしたら…精霊石の1つか…!?

リンクも大人になって、オシャレに目覚めたのか!? と思わせるのが、おとなリンクの耳につけられたピアス。ただ、このピアスがアクセサリーなのか、それとも何か意味があるのか? 現時点では謎に包まれているが、もしかしたらこのピアスは、ストーリーの核となる精霊石の1つなのかも!?

こども ピアスなし

⇧オシャレしなくても十分に可愛いこどもリンク

単なるアクセサリーか それとも何か意味が…

おとな ピアスあり

⇧石をリング状に加工したピアスを身につけている

乗り物 こどもリンクの移動は歩きだけ!?

今回の「ゼルダ」で初登場したウマに乗れるのは、おとなリンクだけのようだ。こどもリンクは延々と歩き続けるのか!? それとも別の乗り物が登場するのか!? 新たな情報が待ち望まれる。

こども ?

⇧歩くだけだとしたらフィールドは意外と狭いかも

おとな ウマ

⇧⇨ウマに乗れば、かなり広範囲を移動することができるよね

謎の泉を発見!!

こどもリンクがたたずんでいるユニコーンの泉は何を意味する!?

発売が近づくにつれて、ストーリーのなかで登場する場所が、続々と判明してきた。今回、新たに到着した画面写真のなかにも、中央にユニコーンの噴水がある謎の泉が新たに発見された。ここは、いったい何を行う場所なのか!? ヒントは、ユニコーンにありそうだ。ユニコーンは、不老不死の伝説の生物。そのユニコーンが泉にあるということは、この場所が、体力回復の場所と考えられるのだが…。

⇦謎の泉の中央に、形の違う3つのユニコーンの石造が、設置されている

⇩どこかの館のなかに存在するのだろうか?

⇧この場所でどんなイベントが発生するのか?

⇨3つのユニコーンの石造の中心から、泉の水が湧き出ているのだろうか?

こどもリンクが使用する2種類の武器、でくの棒とパチンコの威力をモンスター相手に検証

こども、おとなリンクの違いを一通り見たところで、ここでは、こどもリンクに焦点を絞って検証していこう。こどもリンクだけが使用できる2つの武器、「でくの棒」と「パチンコ」について、1つ1つ解説していくぞ。

でくの棒 こどもリンクの体の小ささを補う

こどもリンクの身長以上の長さがある「でくの棒」。リンクのリーチを補える画期的な武器なのだが…残念ながら素材が木のため、何回も使用できるわけではない。敵をバシバシと攻撃していると折れてしまい、段々と短くなってしまうのだ。でも、新たにでくの実から入手できるので、折れたら新しいのと取り替えて戦っていこう。

標的 四足甲虫 テクタイト

使い続けると折れて短くなる!!

↑でも、打ち続けていると、「でくの棒」が折れてしまい、段々と短くなってしまうのだ

有効範囲の広さを生かせ!!

↑↑大量のテクタイトが襲いかかってきた!! 「でくの棒」でメッタ打ちにしてしまえ!!

パチンコ 遠距離攻撃できるが威力は今イチ!?

こどもリンクの遠距離武器の紹介でも解説した「パチンコ」は、正確な射撃が求められる武器だ。「パチンコ」を構えたら、3Dスティックで狙いをつけて、発射する(おとなリンクの「弓矢」も同じ)。射程距離が長く、威力もあるのだが、狙いをつけるのにチョット訓練が必要になるぞ。

→ヤバイ!! リンクがモンスターのアモスに囲まれた!!

標的 呪いの彫像 アモス

アレ…倒せないぞ!?

↑「パチンコ」は使用するときに、リンク自身の視点に、自動的に切り換わる

狙いをつけて…発射

↑↑「パチンコ」を命中させたがアモスは硬い彫像のモンスターのため、1発では倒せない…!?

秘技 こどもリンクも回転斬りが可能

リンクの剣を使用した必殺技といったら、クルッと回ってスパッと斬る「回転斬り」だ。今まで、おとなリンクだけが使用できると思われていたこの技が、実はこどもリンクでも使用可能であることが判明した。「短剣」を持って戦うこどもリンクの姿は、華麗でもあり可愛らしくもあるぞ。

シャキ～ン!!

↑閃光とともに、敵モンスターに大ダメージを与えることができる!!

↑↑トルネード投法のように、体を捻って敵に背中を向けて、力を溜めて一気に剣を振り回す!!

エニックスインタビュー

DQMニュース!!

ドラゴンクエストモンスターズ

MONSTERS

テリーのワンダーランド

DQMはおもしろいのか?!

今回は"『DQM』はおもしろいのか?!"という素朴な疑問からエニックスに制作インタビューを敢行！ 最新情報との2本柱で報告する！

13色対応 GB	エニックス	ロールプレイング
	発売日未定	内部バックアップ（1）
		――
	予価4900円	通信ケーブル対応
		――

現在、開発が進められている『ドラゴンクエストモンスターズ』（以下『DQM』）。タイトル発表の際には、内容とともに"GB"という点に驚かされた。そこで、エニックスの広報さんに、制作意図についてインタビューを敢行。さっそくその内容を報告するぞ。

東京は新宿にそびえ立つエニックスビル。『DQM』についてズバリ聞くぞ！

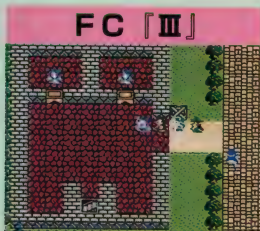
ドラクエ懐古録

今では『ドラクエ』の略称がすっかり定着した『ドラゴンクエスト』。初作は、当時アクションやシューティングが主流の中で新感覚のゲームとして注目され、瞬く間に人気タイトルとなった。続く『II』ではさらに爆発！ 発売日に店頭に行列ができる、当時では異例の怪現象を引き起こしたのは有名な話。現在、シリーズは全8作が発売中。人気の高さがうかがえる。

FC『I』

86年に発売された初作。RPGというジャンルを確立した作品だ

FC『II』

87年に発売。行列現象の火付け役。3人パーティが斬新だった

FC『III』

88年発売。シリーズで初めて、バッテリーバックアップを搭載

DQMニュース!! ドラゴンクエストモンスターズ

ゲーム本来のおもしろさ、楽しさを存分に味わってもらえると思います

最新情報は次ページから!

『DQM』制作のいきさつとは?

エニックス広報（以下エ）『ドラゴンクエスト』の世界を展開しようという企画は、前々からあったんです。それがこの作品でやっと形になったということです。

――"世界の展開"とは、具体的にどのようなことなのでしょう?

エ 『DQM』を見てもらえばわかると思いますが、今回は「テリー」が主人公であったり、モンスターを仲間にして操るところが特徴になります。こんなふうに、今までのシリーズと世界観を変えないもので、本編であるシリーズとは別に、新たに展開されるものを作りたかったということです。

――『ドラクエ』の関連グッズなどは、今までにも、いろんなメディアで出されていると思いますが…。

エ ゲームとしては「やっと、お見せできるところまできた」と言えるでしょう。シリーズとは流れ的に異なりますが、内容に関してはクオリティのいいものができたと思っています。

ミレーユ「さあ テリー。
もう ねるじかんよ。

『DQM』は『VI』に登場したテリーが、子供のころの物語という点が外伝的と言える

メルトン ピエール ドラゴ
H 73 H 30 H 36
M 67 M 23 M 26

▶はい
いいえ
ドラゴスライムを
つれて いきますか?

より強いモンスターを仲間に加えていくことがメインとなる点が、シリーズとの差異だ

ドラゴンクエストの世界の展開を『DQM』で実現!

GBというハードを選んだ理由は?

エ GBでは次世代機のようにグラフィックや音のクオリティに頼れない部分がありますので、純粋にゲーム性が問われてくるわけですが、『DQM』はそこで勝負がしたいというわけです。

――GBには「携帯性」と「通信機能」という特徴がありますが、『DQM』ではどのように生かされるのでしょう?

エ まず携帯性に関しては、『DQM』自体が手軽に楽しめる内容ですから、当然どこでも遊べるという点があげられます。通信機能のほうは、モンスターを配合するときの「お見合い」で活用できます。『DQM』は『ドラクエ』が本来持っている"遊びやすさ"に、GBの特徴を生かしたシステムが加わって、ゲーム本来のおもしろさや楽しさを存分に味わってもらえると思いますよ。

『DQM』では仲間のモンスターを配合させて、新しいモンスターを生み出すことができる。この配合では、友達同士でお互いのモンスターを「お見合い」させることが可能。GBならではのシステムと言える

ちちおや：ほいみ
ホイミスライム
スライム
マスター：テリー

ははおや：ばくだん
ばくだんいわ
ぶっしつ
マスター：テリー

おどるほうせき＋1が
うまれた。

GBの持つ携帯性と通信機能を活用してより遊びやすい新しいドラクエを追求!

『SFCIII』

96年発売。物語はFC『III』のまま、内容を大幅にパワーアップ

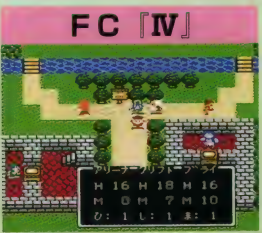
SFC『VI』

95年発売。現実と架空の2つの世界を行き来しながら冒険する

SFC『I・II』

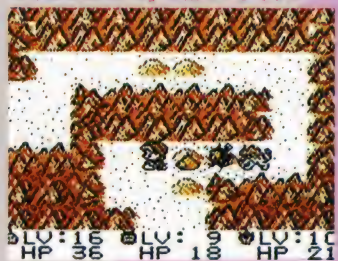
93年発売。FCの『I』『II』を、1本にまとめた作品だ

SFC『V』

92年発売。シリーズ初のSFCで、モンスターを仲間にできる

FC『IV』

90年発売。ストーリーは5章仕立てで、AI戦闘が可能だ

「たびのとびら」からつながる変化する世界が続々と判明!

「タイジュのくに」の「たびのとびら」から行ける世界が、さらにわかってきた。各地で出現するモンスターは、どうやらこれらの世界によって変化するようだ。紹介する世界は地形から、3タイプに大別できる。以下でそれぞれの特徴を考察していくぞ。また、今回は新モンスターが6体判明。世界との関係を踏まえて紹介するぞ。

フィールドタイプ

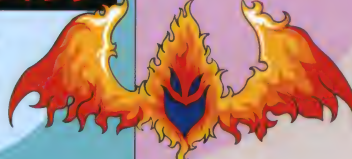
森や山地、海といった、自然の地形が広がる世界。このような世界では、同じ世界の中でも、歩く場所によってモンスターたちがたくさん襲いかかってくる場所があるようだ。危険を避けるなら、草原を選んで進んでいくのが良さそうだぞ。

⇩険しい山肌で構成された世界。どこかから「ばくだんいわ」が落ちてきそうだ…

⇧深い森の世界　森の中は立ち並ぶ木々によって、迷路のように入り組んでいる

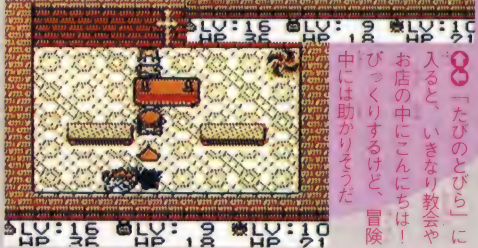
⇧海に囲まれた世界。波打際から海中に潜むモンスターの息づかいが聞こえてきそう

こんなヤツらが出現するかも?!

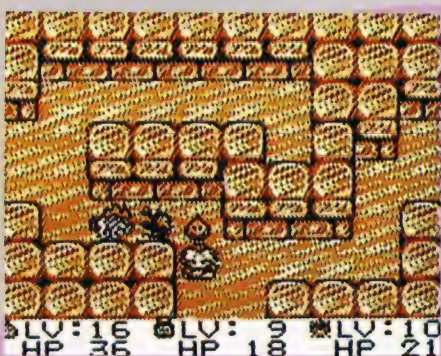
スライムツリー
スライムの頭に葉っぱが生えたファニーなモンスター。森の中で出会えそうなモンスターだね

ミストウイング
炎の体を持つモンスター。翼は頭から直接生えているようだ

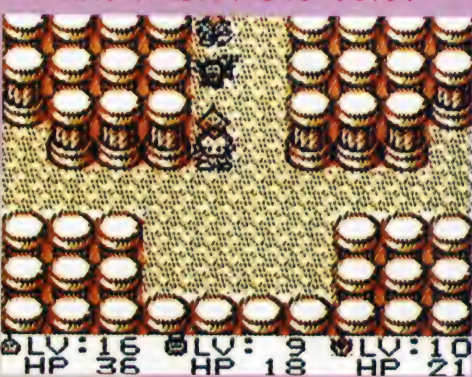
コアトル
ヘビとドラゴンを掛け合わせたようなヤツ。海辺で襲ってきそうだ

教会や道具屋などのお店

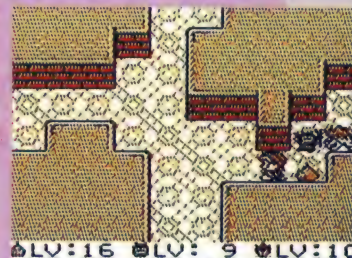
「たびのとびら」に飛び込むと、道具屋などのお店や、教会の中に出ることもある。モンスターたちとの戦いの合間に、うまく訪れることができれば、ホッと息をつける場所になるだろう。

⇨⇨「たびのとびら」に入ると、いきなり教会やお店の中にこんにちは！　びっくりするけど、冒険中には助かりそうだ

ダンジョンタイプ

自然の洞窟や人工的に作られたダンジョンのような世界。いかにもモンスターの巣窟といった感じで、かなり危険な世界かも。願わくば、万全の準備を整えたうえで訪れたいところだ。

⇧氷で作られたようなダンジョン世界。床がかなりツルツルな様子。滑って思うように歩けなかったりして

⇨レンガ造りを思わせるダンジョン世界。似通った構造のため、迷子になりそうで少々心配だ

⇧美しい石柱が立ち並び、整然とした印象を受ける。出現するモンスターも、無機物的なヤツが多いかもしれない

こんなヤツらが出現するかも?!

ゴールデンスライム
黄金の体を持つスライム。かなり値打ちもののモンスターだ?!

スライムボーグ
サイボーグ化されたスライム?! 戦闘能力はあなどれないかも!

ボックススライム
サイコロ形のスライムとでも言おうか。硬そうな、やわらかそうな不思議なモンスターだ

テリーのクラスを上げることで新たな「たびのとびら」が開かれる!

「タイジュのくに」には、あちこちに複数の「たびのとびら」が存在するが、最初からすべてに入れるわけではない。新たな「たびのとびら」に入るには、テリーの「クラス」を上げて、王様に認めてもらわなければならないのだ。クラスを上げていけば、その都度新たな「たびのとびら」が使えるようになり、行ける世界が徐々に増えていくぞ。

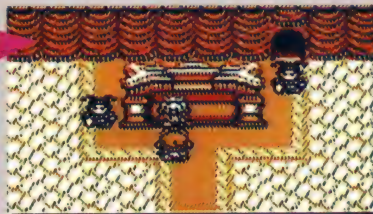
⬆先へ進むにはクラスを上げる必要があるのだ

クラスって何だろう?

クラスとはモンスターマスターの位を示すものと思われる。クラスが上がると、「たびのとびら」以外にも特典がついたらおもしろいね。

➡同じモンスターマスターでも、クラスの違いによって、人々の対応が変わってきたりして…

格闘場で勝ち抜き、クラスを上げる!

テリーのクラスは、「タイジュのくに」の格闘場の試合で、3回連続で勝利すれば上げることができる。試合は実戦同様、仲間のモンスターたちに指示を与えて戦っていく。3試合勝ち抜くごとにクラスが1つ上がり、次のクラスの試合に出場できるようになるぞ。

＊「いらっしゃいまし―。
ここは かくとうじょうじゃ。

⬆ここが格闘場の受け付け。試合に出るには参加費が必要だぞ

3回連続で勝ち抜け!

➡格闘場のリングに上がってクラス制覇を目指してガンガンいくぞ! 試合開始!

ゴーストが あらわれた!

⬆味方のモンスターの中では「バハムー」が頼れそう。すべて倒せば、勝利となるぞ

＊「おめでとう!あらたなゆうしゃの
たんじょうだ!!

➡見事に勝ち抜いて、クラスを1つ上げたぞ!

ニュース① テリーを誘う「わたぼう」をキャッチ!

テリーが「タイジュのくに」に迷い込むきっかけを作った張本人「わたぼう」の姿をキャッチした。綿のように真っ白でふわふわのこのモンスター。テリーを誘ったのは意図的なのか、不可抗力なのかは、まだ謎だ。

➡ある晩、部屋の片すみに「わたぼう」が現れる

"言いたそう"な姿が超ラブリー♥

⬅何かを伝えたそうな「わたぼう」のしぐさ。そんなに見つめないでくれ…

ニュース② 「タイジュのくに」には学校がある?!

「タイジュのくに」を示す画面写真に、教室でモンスターに関する知識を、先生が説明しているところを発見! どうやら「タイジュのくに」には、学校が存在するようだぞ?!

⬅教壇はあるし、黒板もある。まさしく学校に相違ない!

⬇大樹の内部を通って、いろんなところへ

LV:99 LV:99 LV:99
HP999 HP999 HP999

⬆学校の他にもスライムマークの看板など、気になる場所がいっぱいだ

最新開発情報

落とす！とっかえる！ころがす！3本の「たまゲー」が集結!!

進め！対戦ぱずるだま ～闘魂まるたま町～

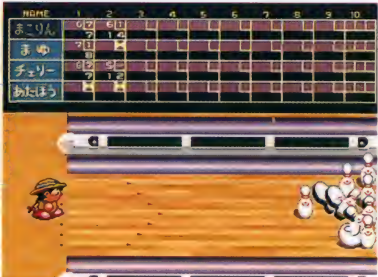
前回突然のタイトル発表となった『進め！対戦ぱずるだま』。今回はサンプル版からその内容を徹底検証する！

N64	コナミ	アクションパズル
	3月26日発売予定	コントローラパック(5)
	6800円	振動パック対応

この3つのゲームがいっぺんに遊べる！

進め！対戦ぱずるだま

⬆おなじみ『ぱずるだま』のキャラセレクト。懐かしい顔がそろった

＋ 対戦とっかえだま

⬆ゴロっと転がした瞬間、振動が伝わる！

＋ 進め！対戦ころがしだま

➡振動の大きさで、相手からどれだけの攻撃を受けたかもわかっちゃう

2本のパズルゲーム＋ボウリングゲームをいっぺんに楽しもう！

ゲームセンターやいろんなゲーム機で登場した『ぱずるだま』と『とっかえだま』。この2本のパズルにPS版のオマケ『ころがしだま』を加えたおトクなソフトがN64にやってきたのだ！

もちろん3本とも振動パックに対応

最近のN64のゲームでは、もはや定番となった振動パック。もちろん今回収録されている3本も対応しているぞ。『ぱずるだま』『とっかえだま』の2本は相手からの攻撃を受けたときに振動が発生。相手からの連鎖攻撃が大きいほど、その振動も大きくなっていくのだ。『ころがしだま』では、投球の瞬間や、ストライクを出したときなどにブルっと震えるぞ。

連鎖の数で振動も変化!!

タイミング命のボウリングゲーム『ころがしだま』

「ころがしだま」は、簡単に言ってしまうとボウリングゲーム。ルールなども本物とほとんどいっしょ。投球方法や投げるタイミングなどのプレイ部分もしっかりと再現されているのだ。

↑操作はシンプルながら、始めてみると、なかなかどうして奥が深い

←4人で交代しながらのプレイだ

4人までの対戦が可能!

ボールとキャラには「相性」がある

まず、初めにすることは、自分の使うキャラとボールの選択。ここで重要なのが、選んだキャラとボールとの相性なのだ。このゲームでは、このキャラはこんな能力、このボールはこういう性質、といった、決まった能力づけはされていない。このキャラでこのボールを使うとよく曲がるといった、キャラとボールの組み合わせ、つまり相性が大切なのだ。

←選択がうまくいけば、ストライクを出すのも簡単!…かもね

投球の善し悪しはタイミングが勝負

キャラとボールを選んだら、次は投球。「スピードゲージ」でだまのスピードを、「方向ゲージ」で投げる方向を決めるのだ。方向ゲージはプレイヤーキャラから見て、左右に振り子のように動いている。この振り子運動は、スピードゲージに連動している。つまり、スピードを上げると、ピンを倒すパワーは上がるけど、そのぶん方向ゲージが速く動くので、狙いが決まりにくいということなのだ。

方向ゲージ
キャラの立っている位置から、投げる方向を決定する点線。自分で向きを決められるものではなく、絶えず振り子運動している

2つのゲージは連動している

スピードゲージ
投げる前に自由に設定できる。スピードを上げればボールの威力は強く逆に下げれば下がる。方向ゲージの動きに対応している

本物のボウリング同様の設定も可能

「ころがしだま」は、本物のボウリングと同様の細かい投球設定もできる。ここでは、どんなテクニックが使えるかを紹介していこう。高いスコアを出すためには、これらのテクニックを使いこなす必要があるのだ。

↑ピンアクションもしっかりしている

立ち位置の変更

ボウリングでの立ち位置は重要。本作でもレーンの左右、どの位置からでも投球が可能だ。左右どちらかにピンが残ってしまったときなどは、自分の投げやすい角度から残ったピンをねらう、というふうに使うのだ。

←まっすぐしか投げられなくてもOK

お好きな場所からドーゾ❤

変化球もOK!

ボールを投げて、失敗!と思ったときでも、変化球を使えば大丈夫。投球後でも、ボールを放す直前に3Dスティックか十字キーを入れれば、その方向に曲げることができる。スティックの倒し方で、曲がり具合も調整可能。

↑方向を決定した瞬間は、方向ゲージはまっすぐ。ボールはまだ放してない

←↓ボールを放す前に3Dスティックをグリっと。ほら、ゲージが曲がったでしょ

ルールは共通のパズル『対戦ぱずるだま』と『対戦とっかえだま』

『ぱずるだま』と『とっかえだま』。名前は違っても、この2本のパズルの基本となるルールはまったく同じ。どちらも「同じ色のたまを3個以上くっつける」という簡単なものだ。このとき、たまをくっつけられる方向は上下、左右の4方向だけ。ナナメにあるものにはくっつかないぞ。

3つ以上くっつける

きえる

⬆連鎖を組むなら、たまがどういう形で落ちて来るか考えること

『ぱずるだま』と『とっかえだま』の違い

基本となるルールはいっしょだが、この2つのパズルには大きな違いがある。ここでは「たま」の出現の仕方と、消し方の2つの違いを見ていこう。

「たま」の出現の仕方

『ぱずるだま』の場合は「たま」が2個1セットで落ちてくる。次に落ちて来るたまが、真ん中に表示されているのも違う点だ。『とっかえだま』の場合は時間が経つにつれ、下の1列が盛り上がってくる、というものだ。

ぱずるだま

⬆降って来るたまは選べないので、次に来るたまのことを考えておく必要がある

とっかえだま

⬆下からズンズンわいて出る感じ。そのため、たまの出現とともにほかのものとくっつくことも

「たま」の消しかた

『ぱずるだま』の場合、上から降ってくる2つのたまを、うまく3つ以上になるようにくっつけて消していく形になる。一度たまが落ちて、ほかのたまとくっついてしまえば、それ以上は動かすことはできない。一方『とっかえだま』は、「羽玉」というリングで動かしたいたまを取って、それを好きな位置のたまと交換するという消し方になる。そのため、落ちモノパズルにある手詰まり状態になりにくいのが特徴だ。

ぱずるだま

⬆落ちて来るたまを、落としたい場所にうまく持って来る。失敗すれば、それまで

とっかえだま

⬇たまを好きな場所にもっていける。そのため、あとから連鎖の形を作ることが可能

コレが羽玉!

選べるモードは対CPU戦と対人間

2つのパズルに共通してあるモードが「2人対戦」と、「ストーリー」だ。どちらも選んだキャラにより難易度が変わってくるぞ。

2人対戦モード

名前のとおり、人間同士で対戦するモード。対戦前に5段階のハンデをつけることができるので、腕に差がある場合でも、白熱した戦いができるのだ。

⬆上手い人となら、めっちゃ自分に有利になるようにしてみるとかね

ストーリーモード

コンピュータ相手に戦うモード。「料理の塔」にいる2人のボスを倒すのが目的だ。そのためにはまず、町内で料理の塔招待券の補助券を6枚集めなくてはならない。

⬆対戦結果でもらえる補助券の数が決まる。得点が高ければもちろん多い

登場キャラは10+α

ここで紹介するのは8人だが、ほかに「ドップリー博士」と「シン」の2人が加わる。さらに、ゲームをクリアすることで、使えるキャラが増えるらしい。各パズルでキャラの強さは変化する。

⬆弱いキャラならクリアするのは難しいけど、やりがいはあるよね

まこりん

フツーの小学3年生。年は9歳というだけあって、腕前はかなりお粗末

ドキドキ☆バニラ

魔法少女で11歳。魔法は使えるが、ほかのキャラのアクの強さに埋もれがち

沢田まゆ

高校4年生…？ってことは、つまり留年。学校にはちゃんと通ってるらしい

特別な効果を持つ「○○玉」

対戦フィールドのなかには、普通に消せるたまの「大玉」のほかにも、特殊効果を持つ「小玉」「善玉」「悪玉」「食い玉」の4つのたまがある。このたまは、大連鎖を作るためには有効な手段となるものだ。ただし、「とっかえだま」の場合は、たまを自由に移動させることができ消しやすいため、小玉以外は出現しない。

大玉の一歩手前 小玉

四角いカプセルの中に入っているたま。隣り合っているたま（上下左右にくっついているもの）が消えれば、大玉に変化する。

小さかったたまが、大きくなった！

小玉を大玉に 善玉

善玉を中心にした8方向の位置にある小玉をの大玉に変化させる。大玉に触れた場合は変化はない。あまり降ってこない貴重なたまだ。

ナナメにあるたままで大きくなって便利

大玉を小玉に 悪玉

悪玉を中心とした8方向の位置にある大玉を小玉に変化させる。小玉に触れた場合は変化はない。どちらかといえば、おじゃまなたま。

連鎖の素を作る準備にするのもいい

玉を食べます 食い玉

降ってくるときは、小玉の状態。大玉に変化すると、その口が向いている方向に1列分のたまを食べる。食べるたまがなければ、そのまま消滅。

食べてくれるたまの数は1列全部

大量連鎖で見られるキャラごとの派手な演出

背景にあるキャラクタのグラフィックは、そのときのプレイヤーの状況によってさまざまな変化を見せてくれる。なかでも見応えのあるのが、連鎖時に見られる変身シーン。各キャラごとに、その連鎖の数によって派手な演出を披露してくれるのだ。必殺技やコスプレなど、そのキャラの特徴を表したものになっているぞ。

これでトドメだ！

やられている相手の反応もイイ

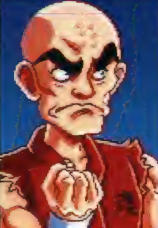
ユミちゃんの子供 あたぼう（1歳）の場合

あたぼうの5連鎖分のグラフィック。なんか変身してますが…

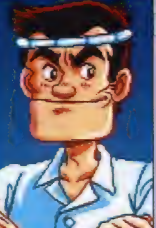
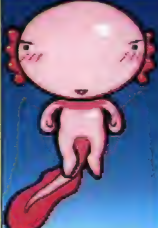
あたぼう

1歳ながらその腕前はトッププレベル。名前から男の子かと思いきや、実は女のコ

リョウ

29歳格闘家…とは仮の姿で実は愛と正義（ホントか？）の警備員のアルバイト

政

梅さんライクな寿司職人。35歳最年長の老獪（？）さを見せるテクニシャン

ウパ太

野良ウーパー・3歳。やはり野生は厳しいのか、腕前はそれなりだったりする

チェリー

26歳、ナース。このゲームのお色気担当。でも、負けた時の顔といったら…

企画No.001

メーカーさんに『ぬし釣り64』の極秘情報を聞きに行こう!!

今月からついに連載スタート!! 今回はあさりどの2人が、『ぬし釣り64』の開発状況を聞きに、パックインソフトへ向かった!! その成果はいかに?

ビクターインタラクティブソフトウエア(パックインソフト)に突撃潜入!!

メーカーさんに直撃取材 『ぬし釣り64』のありかを探し出せ!!

ついに「あさりど放送局」連載スタート!! しかし第1回目からいきなりの大仕事が、彼らを待っていた。今回の企画は、現在開発中の『ぬし釣り64』の情報をゲットしてくるというもの。あさりどの活躍しだいでは、スクープになるかも。期待を胸に我々はパックインソフトに乗り込んでいった。

←記事担当者Tもまんまとだまされた!?

これが64版『ぬし釣り』か!?

会社内をくまなく調査 『ぬし釣り64』発見!?

我々は、広報の斎藤さんの案内で会社内を見学。しかし斎藤さんはなかなか『ぬし釣り64』を見せてくれない。マズい…。斎藤さんの目をかいくぐり、あさりどを偵察に。そして数分後、早くも報告が…。「あったよ、あった!」、駆けつけてみると、やけにリアルな動きの魚が動いていた。でもこれって、ただの水槽なのでは…。

この人が案内役

斎藤光二さん

制作グループの広報担当。プライベートではバンドを組んでいて、キーボードを担当しているミュージシャン

そしてついに発見!! 生きた魚を使ったゲーム

会社入口

←会社の入口で記念撮影してる場合じゃないって! 堀くん、成くんしっかり!!

パックインソフトってどんな会社なの?

正式には、ビクターインタラクティブソフトウエア(パックインソフト)という。代表作は『ぬし釣り』シリーズ以外にも、牧場経営シミュレーションの『牧場物語』シリーズがヒットしている。

牧場物語シリーズ

↑このシリーズの最新作は、昨年発売された『牧場物語GB』

ところがナント!!

『ミッション・インポッシブル』発売無期延期に!!

発売未定が続いていた『ミッション・インポッシブル』が、残念ながら発売無期延期に決定した。発売がインポッシブル(不可能)になってしまうなんて…。合掌。

ごめんなさい

↑「本当にごめんなさい!」と、土下座までした斎藤さん。あさりども許したようだ

年男たちが贈る連載1回目

若手芸人がゲーム業界に喝を入れるこのコーナー!!

あさりど放送局(仮題)

ついに発見した 開発中の『ぬし釣り64』 堅いガードを強行突破

ついにやってきました。実際に『ぬし釣り64』が作られている開発室にやっと到着。今回の取材は、画面の写真撮影は禁止という制約があったが、ここであさりどが本領を発揮! 得意の話術とノリの良さで開発者と巧みにコミュニケーションをとっていく。その努力が実ったのか、とんでもない事実が、斎藤さんの口から飛び出たのだ!

ここが開発室の入口!!

⇦写真の矢印の部分は小さいけど『ぬし釣り64』開発チームの看板なんです

目撃証言その① 「魚がうねって泳ぐぞ!!」

「とにかく魚の動きを見てください」と自信満々の斎藤さん。確かに画面で泳ぐ魚は、尾ビレの動きや体のテカリ具合など、気持ち悪いくらい本物にソックリ!! あさりども画面に見入っていた。

⇧リアルな魚の動きを見せられないのが非常に残念!!

64版の魚たちが…

画面はSFC版の釣りの模様。今回は画面内に複数の魚が表示される予定になっていて、釣り場所も海〜川と選択肢が広がる

あさりど報告書 川本成編

リアル!! どのくらいリアルかと言ったら、おすしが食べたくなるほど!! 魚のツヤ、何ともいえない動きのなめらかさ。釣れたときのプラプラとした姿は、開発中とは思えないスゴさだった。

目撃証言その② 「新システムがあるんだ!!」

開発室を見回すと『ぬし釣り』っぽくない画面を発見。開発者の方に聞くと、なんと今度の『ぬし釣り』の目玉となる新システムらしい! 詳しく聞きたかったが、斎藤さんのガードに阻まれた。

必死に抵抗する斎藤さん

⇦せっかくつかんだスクープを阻止する斎藤さん。隠された手の奥に問題の映像が…

あさりど報告書 堀口文宏編

SFC版『ぬし釣り』をやった奴は喜べ!! 今度の『ぬし釣り』は新しい遊びが盛り込まれている。詳しく教えられないのが残念だが、魚釣りに行き詰まったときに遊べる、お手軽ゲームだ!!

毎回恒例のコーナー 「ちょうだい!! プレゼント」

あさりどが本日最後のお願いということで、斎藤さんに読者プレゼントをおねだり。というわけで『川のぬし釣り2』を3本、「ルアー型キーホルダー」を5名分ゲット。ほしい人は左のあて先まで。

⇦斎藤さん、たくさんのプレゼントをありがとうございました!!

〒 あて先はこちら

プレゼントのほしい人は、官製はがきに住所、氏名、年齢、電話番号、ほしいプレゼント名、そして「あさりど放送局」の感想や企画を書いて、〒105-8622 東京都港区東新橋1-1-16 TIM ファミマガ64編集部 あさりど情報局「ぬし釣り」プレゼント係まで。締め切りは3月19日(必着)。発表は6月号で行います。また、あさりどにやってもらいたいことや質問、行ってほしいメーカーなどがあったら、ガンガン応募して下さい。

※このコーナーで紹介してもらいたいメーカーさん大募集!!(スクープならなおよし) ピンときたメーカーさんは、今すぐ編集部にTEL!!

あさりど 本業のお知らせ

あさりどの2人が3月8日に、浅草ショーレストラン ロックシ ロックにて「マンテン'68」というライブを行う。あさりどの大ファンで、興味のある方はぜひ足を運んでほしい。チケットの問い合わせは、FAN・CLUB03-5481-1229へ(14時から17時まで)

『バンジョー』に『F-ZERO X』、
ポケモン情報をお届け！

ニンテンドウ ヘッドライン

HEAD Nintendo LINE

N64 NEWS

『ディディーコングレーシング』のレア社入魂『バンジョーとカズーイの大冒険』近況報告！

4月発売予定
予価6800円
1人プレイ専用
振動パック対応未定

レア社開発による3Dアクション『バンジョーとカズーイの大冒険』。その最新情報を入手したので、さっそく紹介していくぞ。このゲームの特徴は、バンジョーとバンジョーが背負うリュックの中に潜むカズーイの、2匹のキャラを使い分けて進んでいくところ。実際のプレイでは、ボタン操作で2匹の独特のアクションを駆使して進んでいくことになるぞ。今回は、ゲームを先に進めるために必要なパズルピースの具体的な集め方や、特殊なアクションを可能にする不思議な台、新アイテムなどが判明。冒険する世界の様子が、さらに明らかになってきたぞ！

ボクたち2人は…

一心同体なのさ！

力自慢のクマのバンジョーと…

リュックの中のカズーイを操作！

パズルピースの集め方が見えてきた！

このゲームではパズルピースを集めた数に応じて、新たなエリアに進めるようになる。パズルピースは、左の連続写真のように、落ちているものを拾うというのが入手方法の一つだ。また、この他には、仕かけを作動させると出現するものや、特定の敵を倒して入手するものもあるようだぞ。

ドクロの形をした岩の上にパズルピースを発見。とりあえずそばまで行ってみよう

ジャンプしてドクロの目の部分に！

見事、パズルピースをゲット!! こんなふうに集めながら、先へ進んでいくのだ！

パズルピースは隠されているものもある。こんな宝箱の中にもあるのかも

絵が描かれた台で特殊アクションを駆使！

バンジョーとカズーイの、通常とは異なる、特殊なアクションを可能にする台の存在が判明した。台には、それぞれ絵が描かれており、絵柄がそこで可能なアクションを示している。今回は、カズーイで空を飛べるようになる羽根の台と、通常よりはるかに高くジャンプできる、鳥の足が描かれた台の2種類を確認。冒険中は、これらの台を見つけて利用しながら、先へ進んでいくことになるぞ。

これらの台にアクションの秘密が！

羽根の絵が描かれた青い台。空へ舞い上がるには、この台が必要なのだ

この台でジャンプすれば、そのまま空へ。ロケットの発射台のような役割だね

通常よりも高〜いジャンプを可能にする台。強力なバネでも入ってるのかな？

鳥の足が描かれた緑の台。この台を使えば崖の上までジャンプできるかも

大空を飛んで新たな場所へ…！

羽根の台の上でジャンプした瞬間、勢いよく上空へ発射！

カズーイで悠然と空を飛んでいく。しばらくいくと、視界に新たな地上の景色が見えてきたぞ！

飛ぶ前にできるだけ赤い羽根を拾っておきたい

赤い羽根の効果は？

飛行中は画面右上に赤い羽根とその数量が表示される。これは飛行中に羽ばたける回数を示すもので、これがないと、飛び立ったあとは徐々に下降していくことになる。飛行を持続させるための燃料みたいなものなのだ。

アイテムを手に入れて行ける場所を開拓！

新たに判明したアイテムは、カズーイが履ける「ブーツ」。効果は、通常はダメージを受ける毒の沼などを歩けるもので、一定時間で消滅する。これらをうまく使う工夫が必要になってきそうだ。

毒の沼では通常は、大きな葉っぱをジャンプで渡っていかなければならないが…

ブーツのアイテムを入手。これをカズーイが履けば、毒の沼なんかヘッチャラだ！

葉っぱを渡っていくだけではたどり着けない場所へも、スイスイ進んでいけるのだ

敵味方を問わず、ゆかいなキャラが存在！

入手画面から2人のキャラを目撃。1人は以前にも紹介した「マンボ・ジャンボ」だが、もう1人のゴリラのようなキャラは初お目見え。どちらも一癖ありそう。他の登場キャラも楽しみだ。

冒険を手助けしてくれるマンボ・ジャンボ。でも、本当に味方かどうかは謎だ

ゴリラのようなヤツとは一戦交えなくてはならない様子。中ボス的存在かも？

現在の開発状況について広報・本郷さんのコメント

任天堂広報の本郷さんに、『バンジョー〜』の状況についてコメントをもらったぞ。「みなさんの期待に応えられるよう、鋭意製作中です。バンジョーとカズーイの活躍を目の当たりにできる日まで、楽しみにお待ちください」。

2台のマシンの壮絶なバトル!!

N64 NEWS

新パイロットのエピソードに注目!! レース前に視殺戦を展開する『F-ZERO X（仮称）』

今回もニューマシン&キャラクタが2種類判明した。今度のキャラクタは、以前紹介したキャラクタに比べ、複雑な過去を持っているのが特徴。本編のレースとは少し離れたところで、さまざまな因縁や背景が設定されているのがよくわかる。そのほかに、画面写真からわかった新発見も、合わせて紹介していくぞ。

時速700キロのスピードで争う2台のマシン。勝利の栄冠を手にするのは…

アントニオ ガスター

元はサムライ・ゴローの右腕と呼ばれ、宇宙盗賊団の一員として暴れ回っていたが、ゴローに裏切られたのをきっかけに、一匹狼になる。ゴローをレースで破り、自分の勝利した姿を全宇宙に知らしめるために参戦する。

グリーンダッシャー

迷彩色をイメージしたペインティングは、地味ながら異彩を放つ

オクトマン

F-ZEROレースを開催する銀河宇宙連邦と、事実上対立している惑星タコラの住人。自分たちの優れた能力を全宇宙にアピールしたいがために、あえてF-ZEROレースに代表を送り込んだ。その代表がオクトマンだ。

ディープレッドクロウ

鋭角的なボディが特徴。「惑星タコラ」だけにボディが赤いのか…

6月発売予定
予価6800円
4人同時プレイ可能
振動パック対応

さまざまな思いを胸にレースは開催される

以前に紹介したサムライ・ゴローと、意外な関係が発覚したアントニオ ガスター。レースでどう決着がつくのか、楽しみなところだ。まだこのほかにも、複雑な因縁でレースに挑むキャラクタが出てくるかもしれないぞ。

目に見えないドラマがある!!

ごく普通のレースバトルを繰り広げているが、各キャラクタの背景にはいろんな欲望や、感情が隠されているのだ

対立関係

アントニオ ガスター

こちらは裏切られた側。その執念ははかりしれないほどだ

サムライ・ゴロー

宇宙盗賊団のボスである彼が、裏切り行為をしていたとは

画面写真からわかるF-ZERO新発見

今回の画面写真では、通常視点とは別に、上空からとらえた視点を確認できる。またコースも、新しいものを2種類キャッチした。

上空から見た視点も発見

コースを広い視野で確認することができる。周りの状況がわかりやすいので、他車との衝突は減るかも

コース上のマシンはダンゴ状態。一つでもミスをすれば順位は大きく変わっていく。失敗は絶対に許されないのだ

新しいコースを2つ発見

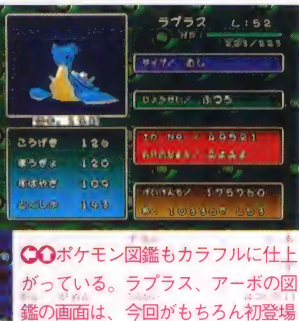
画面右のコースマップで、長方形のスピード重視のコースや、立体交差のあるコースを確認することができる

64DD NEWS

64DD『ポケモン』の新画面をキャッチ
『スタジアム』『スナップ』の開発状況は？

しばらく情報のなかった2本の64DD版『ポケモン』。しかし今回は『スタジアム』『スナップ』とも新画面写真を入手！ 画面写真から現在の開発状況を、詳しく考察してみよう。

64DD ポケモンスタジアム
戦闘システムを確認

戦闘シーンでCボタンユニットに、4種類の技マシンをそれぞれプリセットして使用することは以前にも紹介したが、今回は技マシンの選択画面を確認できた。したがって戦闘のシステム関係は、ほとんど完成してるのでは…。

ポケモン図鑑も着々と完成へ!!

⬅➡ポケモン図鑑もカラフルに仕上がっている。ラプラス、アーボの図鑑の画面は、今回がもちろん初登場

かえんほうしゃを選択！

ハイドロポンプを選択！

V.S

⬅舌をペロリと出すリザードン。この中では「かえんほうしゃ」が強力だ!!

➡技マシンの残り回数ももちろん表示されている。どの攻撃を仕掛けるのか？

⬆ものすごい量の炎を吐き出すリザードンの「かえんほうしゃ」

⬆リザードンめがけて発射！ これが当たれば“こうかばつぐん”だ

ポケモンスタジアム
6月発売予定
価格未定
64GBパック対応

ポケモンスナップ
発売日未定
価格未定
対応周辺機器未定

64DD ポケモンスナップ
ポケモンの表情に注目

今回は2枚のスナップ写真を入手した。1枚はたくさんのピカチュウが、フィールド上をウロウロしている画面。もう1枚は、ニャースが驚いている姿を鮮明にとらえた画面だ。同じ種類のポケモンが、1枚の写真に何匹も収まっているのは今回が初めて。ニャースも以前のグラフィックに比べ、向上しているのがよくわかる。現在は登場するポケモンを作り込んでいる最中だと思われる。

作品① うろうろピカチュウ

➡目のクリッとしたピカチュウがいっぱい!! こんなところに行ってみたいよね

作品② おどろきニャース

⬅いたずら好きのニャースも思わずビックリ！ 誰かにおどかされたのかな？

「ゲームボーイライト」新登場

金バージョン　銀バージョン

●4月14日（火）発売予定：各6800円
●80×135×29（横×縦×厚さ㎜）
●約190ｇ（単3乾電池2本含む）

バックライトを搭載。使用時約12時間、未使用時（スイッチで切り替え可能）は約20時間と、長時間プレイ可能となっている

※「ゲームボーイ」値下げ情報：「ゲームボーイライト」の発売に伴い、現在発売中の「ゲームボーイポケット」（各カラーバージョン）の価格が2月14日より6800円から5800円に値下げとなっている。ゴールドとシルバーに関しては7800円の販売となるが、今後の生産は中止となる。

※画面はすべて開発中のものです。

グッズニュース
GOODS NEWS

ピカチュウとのコミュニケーションを楽しむ 最新アイテム「ポケットピカチュウ」続報!!

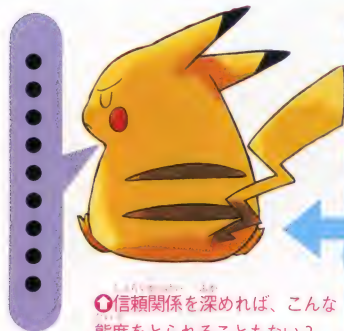
3月27日に価格2500円（税別）で発売される「ポケットピカチュウ」の最新情報を大公開！ まずボディのデザインだが、前回のイラストと比較して大きな変更はナシ。背面の写真は公開されていないが、ベルトやカバンに付けたり、ペンダントにすることができる構造になっているらしいぞ。歩行時の振動に合わせてピカチュウの動きが変化する「追いかけモード」とピカチュウの生活を観察する「アニメーションモード」については、前回よりも具体的な内容が判明！ 歩くことによってピカチュウが成長したり、アイコンの選択によってピカチュウにプレゼントをあげたり、スロットゲームを楽しめるということが分かったのだ。これらの新事実は以下に詳しく述べていくので、しっかりとチェックするべし！ 発売直前の次号では新たな情報も掲載!?

試作ボディを初公開！

ピカチュウっぽい配色がイイね（写真は原寸大）

歩けば歩くほどピカチュウが成長！

ピカチュウを連れている感覚を味わえる「おいかけモード」のおもしろさは、画面の中で歩いたり走ったりしてユーザーについてくるピカチュウの姿を楽しめるだけではない。歩くことによってピカチュウを成長させることができるので、育成ゲーム的な楽しみ方もできるのだ。もちろん、成長するといってもライチュウに進化するというワケではなく、少しずつかしこくなっていくということらしい。また、歩くことによりワット（電気）がたまっていく。これはピカチュウにプレゼントすることができるので重宝するゾ。ふだん出歩かないような人でも、コレがあれば運動不足を解消できる!?

楽しいお出かけ♥

信頼関係を深めれば、こんな態度をとられることもない？

画面の中にピカチュウがいないときはボタンを押そう。追いかけてきてくれるぞ

アイコンでプレゼントやスロットを選択できる

用意されているアイコンは、時計とプレゼント、スロットゲームの3種類。時計は文字通り現在時刻を表示するもので、プレゼントとスロットゲームはピカチュウとの信頼関係を深めるために欠かせない、重要な役割を持っている。

プレゼントアイコン
スロットゲームアイコン

右上の数字は歩行カウント表示

電気ねずみだけにワットが好きなのね

プレゼントアイコン

歩くことでためたワットをピカチュウにプレゼントするときに選ぶ。プレゼントをあげるとピカチュウは喜び、ユーザーとの信頼関係が深まっていくのだ。信頼関係が深まれば深まるほど、成長すればするほどピカチュウは愛らしいしぐさを見せてくれるぞ。このようなしぐさに対し、ちょっかいを出すこともできる。ピカチュウとコミュニケーションしまくろう！

スロットゲームアイコン

ためたワットを元手にしてスロットゲームにチャレンジできる。みごとに大当たりなら100倍になって返ってくるので、一気にワットを稼ぎたい人におススメ。もちろん、ハズレる可能性もあるので覚悟が必要だ。ダメもとで気軽に遊んだほうがいいかもね。

ワット（電気）を与えて信頼関係を深めていくのだ！

当たってラッキー はずれてゲンナリ

堅実にワットをためるのもいいが、ちょっとした息抜きでスロットに挑んでみるのも悪くない

ゲームデザイナー養成企画！

ボトムアップがN64新タイトルを発表!! とともに

おねがいモンスター
モンスター&ミニゲーム大募集!!

N64『おねがいモンスター』について、みんなから作品を大募集!

N64	ボトムアップ	シミュレーション
	8月下旬発売予定	未定
		コントローラパック（3）
	予価6800円	振動パック対応
		未定

当選した作品はゲームに採用！

『おねがいモンスター』はモンスターを育てるシミュレーション。モンスターと一緒に遊んだり、仕事や財宝探索の手伝いをさせて、成長させていくというものだ。そこで今回は、読者のみんなからモンスターのデザインと、モンスターとの遊びであるミニゲームを大募集。当選作品はゲームに採用されるので、気合いを入れてどんどん送ってね！

➡ただの犬のようだが、育つと立派なモンスターに?!

ゲームはこんな世界！

『おねがい〜』は中世のような時代を舞台に、人とモンスターが仲良く共存する世界。そんな世界でプレイヤーは、モンスター育成の専門家「モンスターブリーダー」となり、いろんなモンスターを育てていくのだ。

主人公

モンスターブリーダー一家の兄妹どちらかで、プレイするのだ。

こんなモンスターを考えよう！

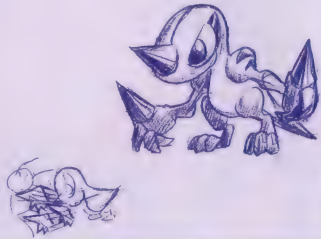
➡アヤメがモンスターになったらこんなかも?!

➡甲虫のようなモンスター。クリクリお目々が印象的

2つのポイントに注意しよう！

1. モンスターは生きているので、機械類はダメ。生き物ならなんでもOKだ！

2. モンスターは外見や名前はもちろん、性格の設定や特技なども考えよう！

ラブドドン

モンスターの応募

モンスターは育成中に脱皮や進化をして姿を変えていくが、今回募集するのは、モンスターたちが姿を変える前のデザインだ。描くときの注意は、まず生き物であるということ。機械類やメカなどは対象外だぞ。また、モンスターはデザインだけでなく、性格や特技なども考えよう。描く用紙はハガキでOK。別の紙でもいいが、大きすぎるものはひかえてほしい。画材もとくに問わないが、できれば色も塗ってね。なお、当選枠は5体を予定しているぞ。

ミニゲームの応募

モンスターは「おもちゃ」のアイテムを使って、ミニゲームで一緒に遊ぶことでも成長していく。そこでみんなに、モンスターと遊ぶときのおもちゃと、それでできる遊び（ミニゲーム）を考えてほしい。応募の仕かたはハガキの裏に、左の写真を参考におもちゃの名前と絵、ミニゲームの内容を書いて送ってくれればOKだ。

おもちゃの絵とゲーム内容を明記！

➡手軽に楽しめそうな遊びを考えるのがポイントだ！

あて先はこちら！

応募の際は、ハガキに必ず住所、氏名、電話番号、年齢を明記。あとは切手を貼って左記のあて先まで送ってね。なお、締め切りは4月20日必着。発表は5月21日発売の7月号で行う予定だ。

あて先 〒105-8622
東京都港区東新橋1-1-16
TIMファミマガ64編集部
「おねがい作品大募集！」係

※応募作品は封書でもかまいません

さまざまな撮影テクニックを使いこなせ!

PocketCamera ポケットカメラ 活用法

SNAP SHOT!!

ゲームボーイをデジカメに変身させる最新アイテムがデビュー!
その基本性能と撮影テク、別売りプリンタの使用法を徹底解説!!

任天堂
2月21日発売
5500円(税別)

基本編 「ポケットカメラ」で楽しめる7種類の項目をチェック!

「ポケットカメラ」の遊び方は、大きく分けて7種類の項目から選ぶことができる。シンプルにまとめられてはいるが、各項目ごとに用意されている機能は実に多種多様。それぞれの機能を使いこなすためには、基本項目の内容をしっかりと覚えておく必要があるのだ。各項目の特徴を頭にインプットして、どの項目で何ができるのかを把握しておこう。初歩的なことだが覚えてソンはなし!

⬆通信ケーブルを使えば「ポケットプリンタ」と接続してシールも作れるよ

①とる

撮影関連の項目。メニュー画面で「とる」を選ぶと撮影画面に移り、撮影可能な状態になるのだ。「アイテム」ではセルフタイマーなどの設定、「まほう」では特殊レンズなどの設定を変更可能。「チェック」で撮った写真を見ることもできるぞ。

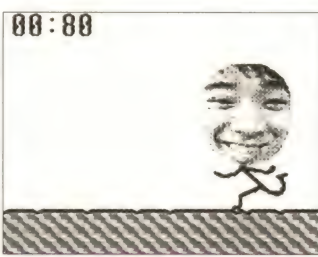
⬆全般的にそうなんだけど、メニュー画面を見ただけではどんなソフトか(カメラだけど)分からないデザインがスゴい

②みる

メニュー画面で「みる」を選ぶとアルバムが出現し、撮影済みの写真を指定して見ることができる。「どみーる」を選ぶと、さらにメニューが表示されて、「スライドショー」や「アニメーション」、「ピクトリップ」などを楽しむことができる。

⬆撮影した写真は30枚までセーブすることが可能。「みる」でアルバムを開き、ストックを確認することができる

③あそぶ

選択画面で「あそぶ」を選ぶと、シューティングゲームをプレイすることができる。特定の敵を撃墜すると、アクションゲーム「テクノしちゃおう!」など別のゲームが始まるぞ。

⬆このゲーム画面は何だ!? ある条件を満たせば遊べるのだが、そこに到達するまでの道のりは長い…。ガンバレ!

④つうしん

もう1台のポケットカメラとゲームボーイ(またはSGB2)を通信ケーブルでつなげば、「こうかん」で写真の交換を行うことができる。また、ポケットプリンタ(別売)とゲームボーイを通信ケーブルでつなげば、選んだ写真を「プリント」でシールに印刷することが可能だ。

⬆相手から写真をもらったときの画面。任天堂らしく花札チックだ

⬆交換する場合、写真は手元を離れることになる。惜しいならコピーを作ってオリジナルを残そう

⑤らくがき

用意されている絵や文字をハンコ感覚で写真に押せる「スタンプ」のほか、カーソルをペンに見立てて線を描く「ペイント」で遊べるぞ。

⬆絵のスタンプを使って人の顔を勝手気ままにデコレート。図と字のスタンプを併用してセリフまでくっつけちゃったりして…

⑥とくしゅ

画面に特定のポイントを設定し、効果音や画面効果を発生させる「ピクトリップ」と、写真の合成や融合を行う「ごうせい」を楽しめる。

⬆どちらも一度ハマるとなかなかやめられなくなる魔力を秘めている。組み合わせを試すのがとてつもなく楽しみになるのだ

⑦へんしゅう

メニュー画面の「アルバム」では、撮影した写真の消去やコピーを行うことができる。「アニメーション」では、使う写真を選択、決定してアニメを作成することができるのだ。

⬆いらなくなった写真がある場合は、消すべき写真を「アルバム」から選択し、消去することができる。不要な写真は早めに処分!

 ※ゲームボーイポケットの画面はハメコミ合成です。

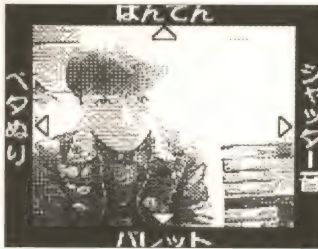
1 応用編

豊富な機能を使いこなして撮影や写真の編集を行う

基本事項をマスターしたら、細かく分けられた機能を積極的に使ってテクニックの向上に努めよう。カメラが捕らえた画像をただ撮影しているだけなんてもったいないぞ。撮影に関連する設定や、撮影後の写真の編集方法を知っていれば、さらに楽しめることまちがいナシ!

撮影時の設定と画像の調節

撮影開始前にすべきことは、撮影間隔の設定や特殊レンズなどの使用の有無だ。撮影時は、天候や場所により被写体の映り具合が変化することがあるので、明度やコントラストの調節が必要になる場合もある。

⬇撮影中に「ひきだしコマンド」を表示させたところ。この4項目を変更できる

⬆「パレット」でポジの画像をネガに変更。さらに色調を変えることもできるぞ

セルフタイマー

初期設定は5秒だが、最短1秒から最長25秒まで1秒単位で自由に設定することができる。決定後は自動撮影となるので、自分で自分を撮りたいときなどに重宝するぞ。

れんぞくどり

連続撮影時の間隔を設定。初期設定は最小だが、1秒から15秒までなら1秒単位、20秒から60秒までなら5秒単位で設定可能。5分、10分、15分、30分、60分の設定もできる。

明るさとコントラスト

撮影画面の明るさとコントラストは、十字ボタンによって調整することが可能。上下入力で明暗を、左右入力でコントラストの調子を少しずつ変更することができるのだ。

⬆倉庫内の自転車を撮影。実際はもう少し暗いのだが、明るさをアップして光が当たっている部分を強調した。画面を見て適度に調整

ひきだしコマンド

撮影画面やチェック画面でセレクトボタンを押すと「ひきだしコマンド」が出現する。撮影画面では「ベタぬり」、「はんてん」、「パレット」、「シャッター音」、チェック画面では「ペイント・スタンプ」、「プリント」、「フレーム」、「けす」、「コメント」が選択可能。

モンタージュ

上下2分割、左右2分割など7種類のパターンでモンタージュ写真を作成できる。うまく使えばアイドルとのツーショット写真も作れるぞ。

⬆縦2分割の「モンタージュ」で同一人物のツーショット写真を撮影。顔と顔を混ぜるのだけがモンタージュではない!

パノラマ

「パノラマでホイ!」で縦か横を選べば、4枚1組のパノラマ写真を撮影することができる。1枚ずつの撮影なので、2枚目以降は写真の端をうまくつなげて撮る必要がある。

➡パノラマ写真(縦画面)をプリントアウトしたもの。撮影にはコツがいるが楽しい

ゲームモデル

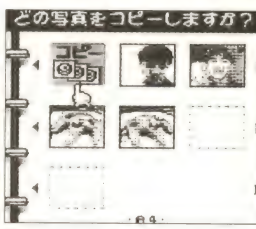
ここで撮影した写真は、ミニゲーム「BALL」や「テクノしちゃおう!」のDJモードなどに登場させることができる。オーバーアクション気味の表情で撮ると楽しいぞ。

⬆モデルの写真は4パターン撮影できる。人の顔を使う場合、4パターンともオーバーな表情にしてもらうとプレイしていて楽しい

撮影した写真を編集、加工する

撮影した写真は、ただ眺めるだけではなくさまざまな機能により手を加えることができる。予備が必要な写真のコピーを作ったり、不要な写真を削除して整理することも可能。

消去とコピー

写真を消去する場合、「へんしゅう」で「アルバム」を開き、写真を選べばいい。チェック画面の「ひきだしコマンド」から消すこともできる。コピーを作る場合は「へんしゅう」で「アルバム」を開き「けす」を「コピー」に変え、写真を選択。

⬆ラクガキや交換などでオリジナルを残したい場合は複製を作る。コピーした写真には、アルバムで「C」の文字が表示される

スタンプとペイント

豊富な絵と字、図などを自由に使える「スタンプ」はラクガキ初心者に最適。スタンプを組み合わせればフキダシ文字を作ることもできる。「ペイント」では自分の描きたいものを描けるのだが、カーソルの速度やペンの太さ、動きなどに慣れないうちは難しい。練習の必要アリだ。

⬆ペイントを使って写真を修整!メガネや顔の陰影を白で消したり長髪にしたりしてます(ビジュアル系にしようとしたけど失敗…)

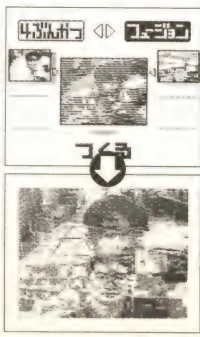
ピクトリップ

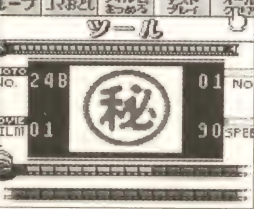
「とくしゅ」の「ピクトリップ」でピクチャースポットなどを設定。次に「どみーる」の「ピクトリップ」でその画面のスポットを押すと、設定した画面効果が楽しめる。

➡ピクチャースポットの位置と効果を決定

ごうせい

「とくしゅ」で「ごうせい」を選ぶと、4枚の写真を合成する「4ぶんかつ」や、2枚の写真を重ね合わせて1枚の写真にしてしまう「フュージョン」を選ぶことができるぞ。

➡心霊写真!? 顔と顔の融合も笑えるぞ

アニメーション

アニメーション編集画面で、アニメーションさせたい写真を選択して1コマずつフィルムに入れていく。選んだら、LOOP(繰り返し)かEND(1回で終了)を選択する。

⬆一段落したらテストプレイで仕上がりを確認してみよう。完成したら、「どみーる」の「アニメーション」で鑑賞だ(BGM付き)

2 応用編
「ポケットプリンタ」による印刷と「SGB2」で遊びの幅を広げる

「ポケットカメラ」を語るうえで欠かせないのが通信機能の存在だ。通信ケーブルを経由すれば、「ポケットプリンタ」やSGB2などを利用した展開を楽しむこともできる。

ポケットプリンタ

「ポケットカメラ」と同時発売の専用シールプリンタ。価格は5800円（税別）と高価な印象を受けるが機能を考えればおトクなのだ。

⬇撮った写真をその場でスグにプリントシールにできるってのはイイよね。ボクは名刺に貼って活用しています

●**画像選択**

「つうしん」で「プリント」を選ぶと、「プリント」と「オプション」の項目が表示される。「プリント」は1枚ずつだが、「オプション」は最高30枚までプリントアウト可能。どちらかに決めて写真を選ぼう。

⬆「プリント」選択時、この画面で引きだしコマンドを使うことができるぞ

●**間隔設定**

「オプション」にした場合、次の写真との空きの長さを決める必要がある。初期設定数値は3だが、最小で0、最大で9までの間隔に設定を変更することができるのだ。

⬇「オプション」で複数をプリントするときは間隔設定を考えよう。ちなみに0の場合はスキ間なしの連続印刷となる

●**プリント実行**

設定を終えたらプリントアウト開始。「プリント」で1枚ごとプリントする場合は、プリントする画面が表示されているときに「ひきだしコマンド」を使うことができる。ここでしか使えないフレームもあるぞ！

⬆コメント画面もプリントアウトできますぞ

⬆パノラマの場合は少し待ち時間があるがこのとおり完成！

スーパーゲームボーイ2

2台の「ポケットカメラ」を「SGB2」とゲームボーイに分け、通信ケーブルで接続！ もちろん、SFCを携帯カメラにするワケではない。その目的は別にあるのだ。

⬆SGBでもTVをモニターとして使えるけど、SGB2なら接続したままで通信もできる。ゴージャスな使い方を楽しみましょう

●**TVモニターに直結**

撮影済みの写真をTVモニターに映して見ることができるという利点は大きい。小型の液晶画面では判別できないようなディテールをしっかり確認できるからだ。撮影には不向きだが、ラクガキなどで写真を加工するときには大きな画面のほうが作業が進む。とくに、「ペイント」で文字やイラストを描こうというプレイヤーにおススメだ。SFCのコントローラで緻密な作業も問題ナシ!?

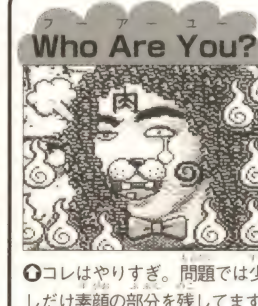
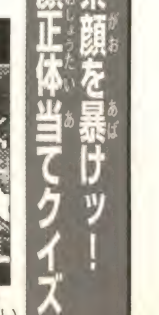
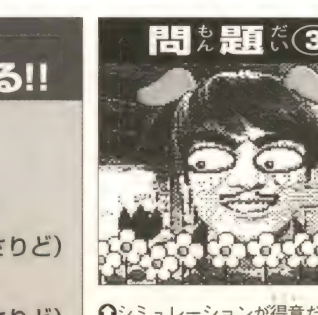
⬇大画面でのラクガキは格別です！ GBでのペイントに手こずった人は、SFCのコントローラで練習しまくろう

⬆やっぱりアニメーションはTVモニターで観たいよね。自分の作った力作を友だちや家族にも観せてあげよう！

突発企画！ 隠された素顔を暴けッ！ らくがき顔正体当てクイズ

トートツに始まった、1回こっきりのクイズコーナーで〜す！ 何だかフザけた内容だけど、ちゃ〜んと賞品を用意しているので最後まで読んでネ。問題はいたってカンタン。素顔が分からないほどラクガキされまくった3人の人物（問題①〜問題③）の正体を、左下の人名欄から選べばいいのだ。応募方法は以下のとおりで、まず官製ハガキにクイズの答え（記入例：①—a、②—b、③—c）、住所、氏名、年齢、電話番号を書く。次に、〒105-8622 東京都港区東新橋1-1-16 TIMファミマガ64編集部4月号正体当てクイズ係まで送ってくれればカ・ン・ペ・キ♥ 全問正解者（いなかったらどうしよう…）の中から抽選で1名にポケットカメラとポケットプリンタ、通信ケーブルの豪華3点セットをプレゼントするぞ。締め切りは3月16日（必着）だよ!!

⬇他人の顔でのラクガキは楽しいんだけど、自分の顔だと抵抗があるんだよね〜

Who Are You?

⬆コレはやりすぎ。問題では少しだけ素顔の部分を残してます

モデルはこの中にいる!!

- a. トランセル種市
- b. 渡辺　徹さん
- c. 記事担当者　Y田
- d. 堀口文宏さん（あさりど）
- e. 編集長代行　F岡
- f. 川本　成さん（あさりど）

問題①

⬆ゲームの好き嫌いはナシ！ 幅広いジャンルのゲームを好む好青年だ

問題②

⬆トランセル種市がお世話になってます。今回のモデルの中で唯一の妻帯者

問題③

⬆シミュレーションが得意だが、アクションものもこなす。これまた好青年

ポケットカメラはみだし情報

いよいよ次号から「ポケットカメラ」の連載記事がスタート！ 具体的な内容は現在検討中なんだけど、「ポケカメ」ユーザーが気軽に応募できるような読者参加企画が盛り込まれる可能性が高い。また、今回の「正体当てクイズ」の正解は5月号の「ポケカメ」記事内で発表。当選者については6月号の「ポケカメ」記事内で発表する予定。モデルの人たち、ボクを名誉毀損で訴えたりしないでくださいネ。

SONIC WINGS ASSAULT
ソニック　ウイングス　アサルト

機体性能検証&ステージ攻略

自機4体の性能を比較し、
1〜3ステージの要点を紹介

自機の詳細なデータと基本テクニックを掲載。併せて序盤も攻略するぞ。

N64	ビデオシステム	シューティング
		内部バックアップ（1）
	3月19日発売予定	―――
	予価6980円	振動パック対応
		―――

自機となる4機の性能を徹底検証、それぞれの特徴を把握せよ

初心者に最適 F-14B トムキャット

サブ・ウェポンの「フェニックスミサイル」が強力。1回に4発放て、ホーミング機能を持ち、しかもかなりの長距離射程を誇るからだ。戦い方としては、遠くからフェニックスミサイルを使って破壊するのが基本。装甲が薄いので、接近戦は禁物だ。

サブ・ウェポンが強力

⬆装備武器が汎用性に長け、飛行速度も速いため、初心者には使いやすい

圧倒的な運動性能 真・FS-X

ほかの機体に比べ、非常に小回りの利く機体。ただし、満足に操れるようになるには、かなりの慣れが必要となる。戦い方としては、敵の背後に回り込んで破壊していくのが基本だ。ボスには、全武器中最強の攻撃力を持つ忍者ビームを使おう。

スペシャル・ウェポンは絶大

⬆操作にはかなりの慣れが必要となる。はっきり言って玄人好みの機体

武器の威力はピカ一 Su-35 スーパーブランカー

機体性能と武器の威力が全体的に高く、どんな相手ともオールマイティに戦える機体だ。その代わり、全ての武器が単発での攻撃なので、戦うときは敵に1対1で挑むようにしよう。間違っても、多数の敵と一度に戦わないように。

機体も高性能を誇る

⬆4機のなかで一番バランスが取れているため、慣れるととても使いやすい

手数の多さで勝負 A-10A サンダーボルト

4機の中で、唯一、ホーミング武器を持っていない。しかも飛行速度も遅いので、対ザコ戦には非常に不利だ。その分、装甲は厚く、武器の威力と連射速度が高いので、対ボス戦では無敵を誇る。戦いでは、ザコにかまわず、ボスの攻撃に集中だ。

対ボス戦では最強

⬆ボスには強力だが、ザコ敵相手では戦闘ヘリとさえ渡り合うのに苦労する

機体&搭載武器性能比較リスト

機体名	行動パターン	最高速度	運動性能	装甲	武器名	武器種類	攻撃力	貫通力	連射速度	射程距離
F-14B トムキャット	プレイヤー機が攻撃を受けると、駆け付けてその敵機を攻撃してくれる	☆☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	20mm機関砲	メイン	☆	☆☆	☆☆☆☆☆	☆
					フェニックスミサイル	サブ	☆☆	☆	☆	☆☆☆☆☆
					トマホークミサイル	スペシャル	☆☆☆	☆	☆	☆☆☆☆☆☆
					チャフ	ディフェンス	―――	―――	☆	―――
真・FS-X	プレイヤー機と攻撃目標が重なると、攻撃を止めてサポートに回ってしまう	☆☆	☆☆☆☆☆	☆	クナイショット	メイン	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	☆
					竜巻手裏剣	サブ	☆☆	☆☆	☆	☆
					忍者ビーム	スペシャル	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆	☆☆
					マキビシ機雷	ディフェンス	☆☆	☆☆☆☆	☆	☆☆
Su-35 スーパーブランカー	プレイヤー機と攻撃目標が重なると、無差別に近くの敵へ猛攻撃を始める	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	ファイヤーボール	メイン	☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆	☆☆☆☆☆
					ファイヤークロー	サブ	☆☆	☆	☆☆	☆☆
					ファイヤーウェーブ	スペシャル	☆☆☆	☆	☆	☆☆
					空中機雷	ディフェンス	☆☆☆	☆	☆	☆☆☆☆
A-10A サンダーボルト	射程範囲にボスが入ると、優先して攻撃を仕掛けるため、撃墜されやすい	☆	☆☆☆	☆☆☆☆☆	30mm機関砲	メイン	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆
					4連射ロケット	サブ	☆☆	☆	☆☆☆☆	☆☆☆
					スーパーFAE	スペシャル	☆☆☆☆☆	☆	☆	☆
					チャフ	ディフェンス	―――	―――	☆	―――

表組の見方補足：表中にある☆の数が多いほど、その項目が優れていることを示しています。
また項目の「行動パターン」では、その機体が味方機として登場したときの行動パターンを説明しています。

ステージ3までの攻略ポイントを分かりやすく解説していく

ゲームの序盤となるステージ1は市街戦、2は海戦、3は空中戦と、それぞれ戦い方が異なる。ステージ4以降も、ここでのテクニックを応用して、攻略していくことになるので、ここで、十分腕を磨いておこう。

ステージ1　制限時間：15分
ボスには遠くから攻撃を仕掛けよう

ステージ1は、最初のステージなので、難易度が非常に低い。ここで必ず、自機の操作に慣れておこう。攻略法としては、ザコは味方に任せて自分はボス攻撃に専念しよう。ボスの耐久力はそれほど高くないので、簡単に撃破できるぞ。

ザコは味方に任せて…

↑味方の攻撃だけでザコは十分倒せる

ボス攻撃に専念しよう

↑ボス攻撃に専念したほうが高得点だ

オススメの機体
・F-14B トムキャット
・真・FS-X

ステージ2　制限時間：無し
空と海からの挟み撃ちに気を付けろ

ステージ2の難点は、空、海ともに敵数が多いことだ。いきなりボス戦に挑むと、空と海から挟み撃ちに遭ってしまう。制限時間は無限なので、ここは急がず、空の敵を全滅させてから、海の敵と戦おう。

空の敵を撃破してから…

↑まずは、海からの攻撃が届かない、高度700ｍぐらいで敵戦闘機4機を全て撃墜してから…

ボス戦に挑もう

↑ゆっくり海上の潜水艦などを撃破していこう。制限時間は無いので、無理する必要はない

↑このステージのボスは2隻存在し、1隻破壊すると、もう1隻が多数の戦闘ヘリとともに登場する。でも、この戦闘ヘリは弱いので気にしなくて良い

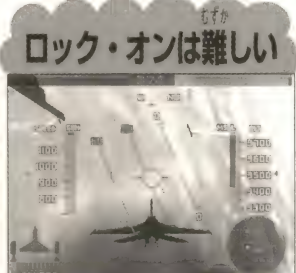
オススメの機体
・F-14B トムキャット
・Su-35 スーパーフランカー

ステージ3　制限時間：10分
敵編隊には上下から攻撃を繰り返せ

ステージ3のポイントは制限時間が短いこと。すぐにボス戦を挑まなければならないが、真正面からでは周りの護衛機に集中攻撃されてしまう。そこで、ボスの上面や下面から攻撃を仕掛けよう。これなら敵の攻撃に晒される時間は短くて済むぞ。

正面からは攻撃するな

↑↑真正面からでは多数の敵の射程範囲に入ってしまう。その点、上下から攻撃すればその心配は少ない

ロック・オンは難しい

↑敵の大半がステルス機なので、かなり接近しないとロック・オンできない

オススメの機体
・真・FS-X
・A-10A サンダーボルト

これだけは覚えておこう　基本テクニック集

墜落を防ぐためには機体角度を確認する

墜落を防ぐには、画面中央にある機体の角度メーターをチェックすること。ここが0を指していれば、機体が水平に飛んでいるということだ。特に旋回時は、機体を傾けるため墜落しやすい。この角度が常にマイナスにならないよう気を付けよう。

ココをチェック

↑これが赤を示している時は墜落に要注意！

スペシャル・ウェポンはボス以外に使うな

スペシャル・ウェポンは2回しか使えないが、とても攻撃力が高い。どのステージもボス攻略がクリア条件なので、ボス攻撃まで、スペシャル・ウェポンを取っておこう。

↑強力な敵である、ボスとの戦闘時間をなるべく短くするためにも、スペシャル・ウェポンの存在は欠かせない

ロック・オンされたら加速でかわすのが原則

敵に背後からロック・オンされた時は、加速と旋回を使ってかわすこと。ディフェンス・ウェポンは、あくまで接近したホーミング武器を反らすだけで、背後に付いた敵まで反らしてはくれないぞ。

ディフェンス・ウェポンは気休め

↑ホーミング武器が接近したときだけ使おう

背後を確認するには視点変更を使おう

敵に背後からロック・オンされたり、ホーミングした武器が近づいてきても、通常の視点では見えないために、うまくかわせない場合が多い。そんな時は、視点変更を使って背後を確認すると、かわしやすくなる。

↑視点を変えると計器が見られなくなるので、背後を確認したらコクピット視点に戻そう

フルシーズン完全攻略

フルシーズンを勝ち抜くための
試合の勝ち方をズバリ伝授

The NHLPA & NHL Present WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY

アイスホッケーの知識から、勝利の秘訣まで細かくレクチャー。これを読めば全てのゲームを勝ち抜ける!!

ウェイン・グレツキー・3Dホッケー	N64	ゲームバンク	スポーツ
		2月28日発売予定	コントローラパック（7）
		予価6800円	振動パック対応

全26チームのそれぞれの特徴を掴むことが大事

このゲームでは、NHLに実在する全26チームの中から、自分のチームを選んでプレイすることになる。お気に入りのチームがあれば別だが、勝つためのチームの選び方としては、チーム選択のときに表示される選手のパラメータを見て、能力の高い選手の多いチームを探そう。この時のポイントとして、ずば抜けた選手が1人いるチームよりも、平均的に選手の能力が高いチームを選ぶことだ。見ただけでは分からないが、試合中は自動的に選手交代が行われている。そのため、1人だけ能力が高くても周りが足を引っ張り、チーム力が低いものとなってしまう。左の表で、編集部お勧めのチームを載せておいたので、参考にしてほしい。

編集部オススメのチームはココだ

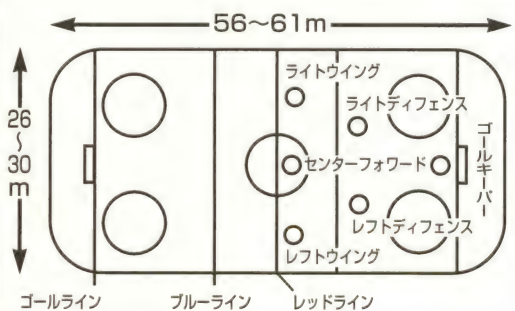
チーム名	代表選手
NEW YORK RENGERS	WAYNE GRETZKY MARK MESSIER
PHILADELPHIA FLAYERS	ERIC LINDROS JOHN Le CLAIR
DETROIT RED WINGS	STEVE YZERMAN SERGEI FEDROV
MIGHTY DUCKS OF ANAHEIM	PAUL KARIA TEEMU SELANNE

スーパースターならではの特権

スター選手はスペシャルシュートが出やすい

パラメータを確認

顔グラフィックの横にある棒グラフが、その選手のパラメータを表している

これだけは知っておきたい アイスホッケー基礎知識

「氷上の格闘技」といわれるアイスホッケーは、通常1チーム20名で編成され、そのうち競技にはゴールキーパー1名、ディフェンス2名、フォワード3名の計6名が参加する。競技中はリンク内に6名を越えなければ、いつでも、何回でも選手を交代することができる。なぜなら、実際のアイスホッケーはあらゆるスポーツのなかで、もっとも体力の消耗が激しいスポーツといわれており、いかなる選手でも続けてプレイしていられるのは2分が限度なのだ。

競技時間はピリオドで分けられ、1ピリオドは20分、それに休憩15分を挟んだ、1試合3ピリオドで行われる。時間内に硬質ゴムでできたパックを、相手ゴールにより多く叩き込んだチームが勝利となる。

もちろんアンフェアなプレイは許されず、さまざまな反則事項が定められている。いちばん簡単な反則としてブルーライン・オフサイド、センターライン・パス、アイシングがある。手やスティックで相手を押さえるホールディング、スティックを相手に引っ掛けて進行を妨害するフッキングなど、重い反則となる場合は、内容によって2分、5分、10分のあいだ退場となり、少ない人数で試合を行わなければならなくなる。この時間帯は勝敗を分けやすいために、パワープレイと呼ばれる。

56〜61m
26〜30m
ライトウイング
ライトディフェンス
センターフォワード
ゴールキーパー
レフトディフェンス
レフトウイング
ゴールライン
ブルーライン
レッドライン

●ブルーライン・オフサイド

攻撃側の選手が、パックより先に相手のブルーラインを越えること

●センターライン・パス

攻撃側の選手が、自陣内からレッドラインを越えて味方にパスをすること

●アイシング

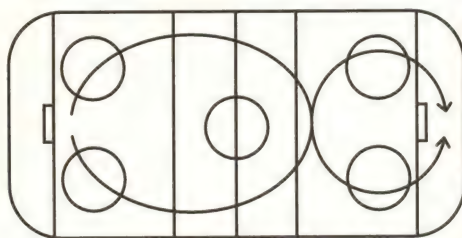
レッドライン手前から打ったパックが、誰にも触れずゴールラインを越えること

試合に勝つための攻防テクニックをポイントごとに解説

オフェンスの鍵は味方との連携にある

より多くゴールをゲットするためには、味方との連携が欠かせない。しかしコンピュータが味方を動かすため、プレイヤーの思い通りにならない場合も多い。そこで、連携率を上げる方法を中心に解説する。

その① 敵陣には8の字を描くように攻め込む

敵陣に攻め込むときは8の字を描くつもりで進むと、敵をかわしやすい。味方も逆サイドに動いてくれるので、シュートも打ちやすくなる。

8の字を描くつもりで

⬆リンクでは曲線を描くように進むのが基本。直線的な動きでは攻防をスムーズに切り替えられない

その② 味方の位置により攻撃の仕方が変わる

単独でシュートするよりも、味方と連携してシュートしたほうが、ゴールの確率は断然高い。だがパスは、一番近くの味方に自動的に打つため、逆にシュートチャンスを逃す場合もある。ゴール前に来たら必ず味方の位置確認を行い、その位置によってシュートの方法を使い分けよう。

味方の位置を把握しろ

⬆ワンツーでシュートを決めるには欠かせないぞ

その③ リバウンドはダッシュで素早く

シュートしても、キーパーに弾かれてしまう場合も多い。そんな時はダッシュを使って素早くリバウンドしよう。もたもたしていると、あっという間にカウンターを食らうぞ。

⬆弾かれたパックが自分の操作する選手と離れていた場合は、Rボタンで操作する選手を切り替えてからダッシュさせよう

ディフェンスの要は連携を阻止すること

ディフェンスはオフェンスの逆で、いかに敵の連携を防ぐかがポイントとなる。やみくもに、パックを持っている選手を追い掛けていても、ディフェンス力は上がらない。ここでは、いかに敵の連携を防ぐかを中心に解説していく。

その① 自分のキャラをこまめに切り替える

相手にパックが渡ったら、Rボタンでパック近くの選手に切り替えてから、ディフェンスしよう。なぜなら、選手の移動速度が速く、普通に追い掛けても間に合わないからだ。

素早い切り替えが必要

➡間違ってもコンピュータにディフェンスをまかせるな

その② 通常は「ニール」と「スティール」で十分

Cユニットの技は、反則を取られる場合があるため、シュートのないリンク中盤では、使用を控えたほうが無難。「ニール」はパスカットに、「スティール」はパック奪取に使うことを覚えて、状況で使い分けよう。

「ニール」でパスカット

⬆通常でもパックの前に立てば、自動的にパスカットするが、「ニール」でならより広い範囲をカバーできる

「スティール」でパック奪取

⬆パックを持つ相手の側に立ち、「スティール」すればパックを奪える。ただし有効範囲は狭いぞ

その③ ゴール前まで来たら「チェック」と「フック」

連携シュートを防ぐうえで威力を発揮するのが「チェック」と「フック」だ。特に「チェック」は相手を数秒のあいだ行動不能にするため、ゴール前にいる敵を全てなぎ倒しておけば、連携シュートを恐れずにすむぞ。

⬆パックを持っている敵に「チェック」を掛けるのは難しいので、持っていない敵を狙え

乱闘になることも

⬆あまり「チェック」と「フック」を使っていると、相手がキレて乱闘に発展する

ウェイン・グレツキーとはこんな選手

アイスホッケー界において、現役でありながら、すでに歴史上最も偉大な選手としてその名を刻んでいるのが彼、「ウェイン・グレツキー」だ。

彼はカナダで生まれ、幼少のころから天才ぶりを発揮。'78年に17歳でプロデビューし、圧倒的な成績で新人賞を獲得。翌'79～'80年シーズンではNHLにデビュー、初年度にしてリーグMVPである「ハート・メモリアル・トロフィー」と、スポーツマンシップ賞に当たる「レディ・ビング・トロフィー」を受賞、一躍トップスター選手となる。

以降、「ハート・メモリアル・トロフィー」を3回、「レディ・ビング・トロフィー」を8回、ポイント王に贈られる「アート・ロス・トロフィー」を10回など、さまざまな不朽の記録を打ち立てる。また、オールスターゲームにも'91、'92、'95年を除く全ての年に出場、ここでも彼の凄まじさを見ることができる。

THE GREAT ONE

➡彼はアイスホッケー界で、ザ・グレート・ワン（最も偉大な男）と呼ばれている

64大相撲（おおずもう）

第1回ファミマガ場所決着!!

どすこい！ 64部屋 第4回

「第1回ファミマガ場所」の結果を発表！ 取組に使用されるメーカー特製ロムのヒミツも特別に公開だ！

N64	ボトムアップ	相撲
		内部バックアップ（1）
	発売中	コントローラパック（8）
	7980円	振動パック対応

総勢128人の横綱が集結！ 激戦のすえ「秋の山」が優勝!!

本誌2月号で「第1回ファミマガ場所」の開催告知をしたところ、全国各地から128人分の力士のパスワードが送られてきた。勝負はトーナメント形式なので、まずランダムで組み合わせを決定。ボトムアップ特製のロム（COMが力士を操作）にパスワードを入力し、1組ずつ取組を行っていった。その結果、広島県の池田倫之君の力士「秋の山」が最後まで勝ち残り、優勝の栄誉に輝いた。池田君には「64大相撲」の特製オリジナルグッズが贈られるぞ。

左記の「最終戦の組み合わせ」は終盤まで残った力士のラインナップと取組の結果を示したもの。本質的な実力はほぼ同レベルなので、組み合わせの運もポイントといえる。

128人も横綱がいると、パスワードの入力や組み合わせが大変…。作業を始めてから6時間後にようやく優勝者が決定

最終戦の組み合わせ

優勝！

- 轟（熊本県／上野義貴）
- 丸吉丸（大阪府／更家一徳）
- 吹雪無双（長野県／村山裕章）
- 白彩龍（愛知県／内藤千哉）
- 名尾飛路（北海道／小池直弘）
- 虎錦（愛知県／松浦祐一）
- 龍星（愛知県／長谷早紀）
- 秋の山（広島県／池田倫之）

※敬称略

実力伯仲！

どの力士が勝ってもおかしくはない戦いだった。COMの操作も信頼度が高い

もちろん、同じタイプの力士と対戦しなければならない事態もある。持ち技の種類や防御がポイントとなるが、結局はCOMしだい

ほぼ全員の力士と同じように、「秋の山」も立ち会い時の技を2種類持っている（これは八艘飛び直後の画面）。やはり先手必勝!?

パスワード

ゆことぬちつけせとすこあいゆ

「秋の山」は平凡なタイプの力士だ

「秋の山」優勝までの道のりとデータ

「秋の山」のベースは体力タイプの超力。左のパスワードで確かめれば分かるのだが、横綱とはいえ取り立てて強いところは見受けられない。持ち技に関しても、ライバル技を獲得しておらず、平凡な構成となっている。返し技も覚えていないのに優勝できたのはまさに奇跡だ（ゴメンネ池田君）。対戦相手との組み合わせが勝敗を左右することは前述したが、この「秋の山」の場合は運を味方につけた好例といえる。大技がなくても、組み合わせに恵まれれば勝てる可能性があるのだ。もちろん、厳選された持ち技の存在なくして勝利はないことも忘れてはいけない。

まさに名勝負！

相手を捕らえてさば折り。「秋の山」勝利

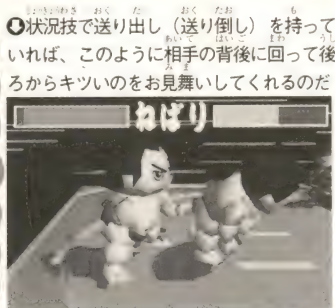
組んだときに追加攻撃をかけられてゲージが減少した「秋の山」。反撃に転じようとするのだが、横に回り込まれてしまう

「吹雪無双」と「秋の山」による優勝決定戦。ライバル技（飛鯨）を持つ「吹雪無双」のほうが有利だと思われていたのだが…

第1回を終えて判明した特製ロムのCOM思考パターンについて

「ファミマガ場所」では、公平な取組を行うためにメーカーから特殊なロムを借りて使用している。これにより、製品版では不可能な「COM操作による対戦用力士同士の戦い」ができるようになったのだ。前号の段階ではロムの具体的な内容は不明だったので、今回は実際に使用してみてのCOMの印象などについて述べる。まず思考パターンについてだが、相手との距離や状況を判断して技を出したり守りに入ったりとなかなかかしこい。組んでは離れて粘りゲージを回復させつつ戦う場合もあり、体力勝負になることもあるぞ。

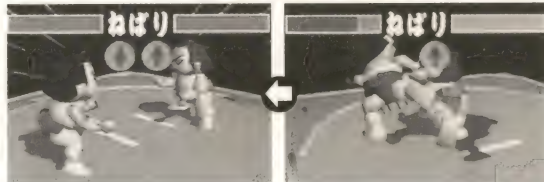
状況を判断して攻守を切り換える！

⬆COMの適確な操作の一端は、続出する先読み防御や連続攻撃を見れば分かる。美しいまでの攻防の応酬は人間には難しい？

⬇状況技で送り出し（送り倒し）を持っていれば、このように相手の背後に回って後ろからキツいのをお見舞いしてくれるのだ

COM行動の傾向

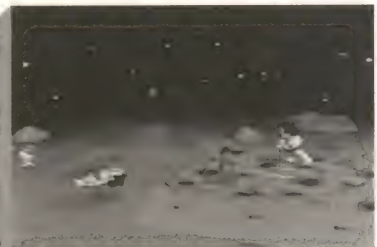
- 堅実な攻めと守り
- 持ち技の使い分け
- 体勢の立て直し
- 先読み防御
- 追いうち

⬇COM同士の戦いでは、強力なライバル技も絶対的な切り札とはならない。決まらないわけではないが、アテにできるものでもない

持久戦になる場合もあるのだ

⬆どちらかが投げられて決着がつくかと思われたのだが、双方とも距離を置いて体勢を立て直し、粘りゲージを回復していった。長期戦だ

第3回ファミマガ場所応募要項はこちら！

休む間もなく「第3回ファミマガ場所」を開催！ 今回は少し趣向を変えて、土俵を「月面」に指定するぞ。月面でも実力を発揮できるような力士を育て上げたら、「いろいろオプションモード」を利用してその力士のパスワードをしっかりメモろう。その後、ハガキにパスワードと力士のしこ名（変えている場合はそのしこ名）、自分の住所、氏名（ペンネーム希望者はペンネームも）、年齢、電話番号を明記して、**〒105-8622 東京都港区東新橋1-1-16 T・I・Mファミマガ64編集部「第3回ファミマガ場所」係**まで送るのだ。ハガキ1枚につき力士1人分のパスワードとするが、個人で何通応募してもかまわない（パスワード入力作業が大変だけどガンバルぞ）。締め切りは3月19日（木）必着で、結果発表は6月号で行う予定。優勝者には『64大相撲』の特製オリジナルグッズをプレゼント！

ちなみに、第1回大会ではパスワードの記入もれが数人いたぞ。ハガキを投函する前によく確認しよう。

第2回の結果は次号で発表！

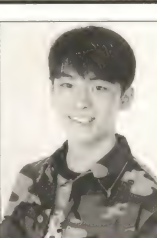
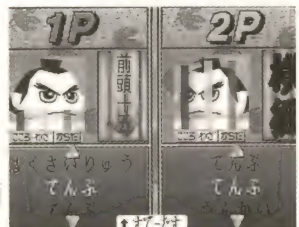
⬆今回からは土俵の特性もポイントとなる。まず月面での戦いに慣れ、それから最適と思われる力士を作っていくのも有効な手段だ

スペシャル企画 あさりどが育て上げた力士のデータを特別公開!!

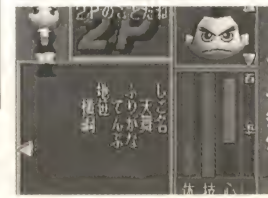
今号の42ページで開局した「あさりど放送局」は読んでくれたかな？ あのあさりどの2人が当コーナーにも特別参加!! 実は、2人とも『64大相撲』をプレイしていて、しっかり自分の力士を育て上げていたのだ。堀口さん、川本さんともに自分の力士には愛着を持っていて、かなり自信タップリなようすだったぞ。左のフキダシ内でそのパスワードを公開するので、自分のソフトに入力してみよう。ちなみに2人のコメントは、「ハッキリ言ってメチャ弱です。リターンマッチのチャンスをください！」（堀口さん）。「とりあえず横綱まで育てました。フツーに強い力士です」（川本さん）。

⬇2人が選んだのはバランスタイプの天舞。結果的にはランクに差がついた

⬆プライベートな時間を費やしたけど前頭…

堀口さんのパスワードは めおかもあいあえあいいあちM

⬆腕前としては川本さんのほうが上らしい!?

川本さんのパスワードは まことらちつちやここうちうを

⬇川本さんの育てた天舞は横綱。こちらも同じくエキジビションマッチで第2回大会の優勝力士と対戦させます。名勝負を見せるか!?

⬆堀口さんの育てた天舞は前頭。エキジビションマッチとして第2回大会の優勝力士と対戦させる予定アリ。どうなることやら…

P42のあさりど初仕事もチェック!!

⬆「どすこい！ 64部屋」への乱入はゲーマーとしての単なるシュミ!? 本誌での業務は「あさりど放送局」の特派員なんだが

今回は爆弾発言が連発!! 「ポケモンリーグ」の未来をビシバシ予想していく！

殻を打ち砕け!!

ケンが
しょうぶを しかけてきた！

マスミが
しょうぶを しかけてきた！

最新ポケモン事情

'98年のトレンドを予想
強いポケモンを使って勝つ時代は終わりだ！

「64マリオスタジアム」で「ポケモンリーグ」のコーナーが始まってから早くも10カ月。月日が経つにつれ出場者のレベルも高くなり、解説者としては一安心なのだが…。しかし前から言っているけど、出場するポケモンが偏りすぎだぞ!! もう当たり前のようにケンタロスとか、フリーザーを出してくるな！ そんな強いポケモンで勝って、キミたちは本当にうれしいか！ 男だったら（女の子もね）あえて弱いポケモンで出場して、真の勝利の味を知ってほしい。次号からこのコーナーは「弱いけど結構使えるんじゃん？」というポケモンを紹介していくつもりだ。あんまり流行に流されるなよ！

昨年人気のポケモンを振り返ってみよう!!

では、出場ポケモンが偏っていた'97年を振り返ってみよう。コーナー開始当初は、ゲンガーが大人気だったが、「当麻田ガッツ」が殿堂入りしてからは、スターミーが注目される。この頃から殿堂入りしたチームの使用したポケモンがブームになるようになり、サンダースやケンタロスなどのポケモンが、スターになっていったのだった。

もうそろそろ使うのやめない？

秋から年末にかけて

夏から秋にかけて

ポケモンリーグ開始当初

ゲンガー L50
スリーパー L50
160/160
てきの ゲンガーの
さいみんじゅつ！

⬆「サイコキネシス」を使って、ゴリ押しで勝負をしていた時代。あの勢いはどこに…

⬆どのチームも必ず1匹は入れていた。「当麻田ガッツ」が最初に世に広めたのだった

⬅⬅最近の人気ポケモン、ナンバー1、2の2匹。この2匹に勝てる日を目指す

出場者を待っている

オレからの挑戦状!! この6匹で出場しろ

そして年が明けて'98年。このマンネリ化しつつある「ポケモンリーグ」に喝を入れるべく、オレからの挑戦状を受け取ってくれ。左に挙げた6匹のポケモンを使って「ポケモンリーグ」に出場してほしいのだ。どれもクセのあるポケモンばかりだが、これで勝てればキミは天才だ!!

⑥カビゴン	⑤カイロス	④パラセクト	③ストライク	②エレブー	①ラッタ
すばやさが低いのが難点だが、覚えられる技マシンはバラエティに富んでいる。眠ればHPが回復する	カイロスは特殊を除けば、ステータスの高さはトップクラス。技マシンの覚えさせ方次第では、強力になる	確実に眠らせることができる技「キノコのほうし」を使えるのが特徴。相手を眠らせてしまえば、大丈夫！	「つるぎのまい」から「きりさく」の黄金パターンが決まれば勝機も見えてくる。ガンバレ!! 虫ポケモン	今流行の「でんじは」はもちろん使えるし、すばやさが意外にあるので、先制攻撃をしかけるのも可能	確実に相手のダメージを半分減らすことができる「いかりのまえば」を使えば、戦いはかなり楽になる

早くも'98年最初の殿堂入りチーム誕生

年末から年始にかけて勝ち抜いていき、見事に殿堂入りを果たした「ストライクス」チーム。彼らが使用したポケモンはサンダー、ルージュラ、パルシェン、カイリキー、ケンタロス、フーディンの6匹だった。このチームの最大の特徴は、何といってもフーディンの「でんじは」攻撃。相手をまひさせて、すばやさを下げてしまう作戦だ。この作戦に徹底したため相手に読まれていた感じもあったが、一つの作戦を貫く頑固さには非常に感心した。

カイリキー	ケンタロス	フーディン
対ノーマルポケモン用に育てられたカイリキーだが、実際にはあまり登場せず	「ふぶき」攻撃がよく決まっていた。とにかく卑怯なくらい強いポケモンだ	「でんじは」を使って、とにかく相手をまひさせる。実質このチームのエース

➡ピカチュウグッズを持って記念撮影

64マリオスタジアムにてON AIR!!

「ポケモンリーグ」はテレビ東京系列「64マリオスタジアム」にて絶賛放送中。毎週木曜日の夕方6時30分から（一部地域によって放送日が異なる場合があるので注意）。N64最新情報にも注目!!

ポケモンパワーアップ講座

対ノーマルポケモン用に格闘タイプのポケモンを1匹入れてみよう！

今回はノーマルポケモンの弱点を突く、という意味でも格闘タイプのポケモンに注目してみたい。最近は当たり前のようにケンタロスが出てくるので、ポケモンのエントリーの中に1匹入れておくと、意外に重宝するはずだぞ。

ケンタロスがピンチになる場面を見てみたい。格闘系の意地を見せるのだ

目標は打倒ケンタロス!!

何だか最近、この顔を見ると無性に腹が立ってしょうがない。もう病気かも…

その1 ニョロボン 技の種類が豊富!!

このニョロボンは、さまざまなタイプの技を覚えられるのが特徴。ノーマルタイプに限らず、いろんな条件に対応できるマルチなポケモンなのだ。もちろん格闘タイプの技はバッチリ覚えられるので、ご安心を。

ニョロゾから進化させる!!

ニョロゾに「みずのいし」を与えることで進化する。進化すると格闘のタイプが増えるのだ

レベル16の時点で覚えることができる「さいみんじゅつ」。眠らせてから攻撃しよう

この技マシンを使って攻撃の幅を広げろ！

技マシン	技
技08	のしかかり
技14	ふぶき
技15	はかいこうせん
技19	ちきゅうなげ
技26	じしん

その2 オコリザル すばやさを上げろ!!

オコリザルは、攻撃力のステータスが結構高いのだが、欲を言えば、もう少しすばやさがあれば、一線級で活躍していたかもしれないのだ。これはどのポケモンにも言えることなのだが、ポケモンをゲットする段階で、なるべくステータスの高いものを育てるようにしよう。オコリザルの場合はすばやさを重視して、チョイスしていくといいぞ！ 覚えられる技マシンも幅広い。

すばやさのステータスがもう1歩。インドメタシンを効率良く使おう

レベルに応じて、与えるダメージの量が違う

この技マシンを使って攻撃の幅を広げろ！

技マシン	技
技08	のしかかり
技15	はかいこうせん
技17	じごくぐるま
技24	10まんボルト
技28	あなをほる

その3 カイリキー 一発の強さが光る!!

以前にも、おすすめポケモンとして紹介したカイリキー。やはり攻撃力がものすごく高いので、一発の攻撃が強力だ。すばやさが低いので、1回は攻撃を耐えなければいけないが、一撃でやられることはほとんどない。その後反撃すればいいのだ。

一撃ではやられない!!

ケンタロス:L50 HP: カイリキー:L50 HP: 28/163 てきの ケンタロスの はかいこうせん！

攻撃力は申し分ないが、防御力もかなりのものを持っている。簡単にはやられないぞ

レベル52でじごくぐるま

ケンタロス:L50 HP: カイリキー:L50 HP: 132/163 カイリキーの じごくぐるま！

レベル52まで上げたくない場合は、技マシンで覚えさせたほうが早い

命中率は100%なので安心して攻撃することができる。威力はまあまあだ

2月号の当選者を発表するぞ

前回のプレゼントのときに「ハガキがすくないなぁ」とボヤいたことがあったが、今回の応募総数はナント!! 70通（ちなみに前回は27通でした）。ほぼ倍近い数もハガキがきたので、とりあえず一安心という感じだね。その中で、結構多かったのが「サイン入り台本の中に、種市さんのサインは入るんですか？」っていう質問。そんなの入るわけないじゃん。だって芸能人の書いたサインの横に、自分のらくがきのようなサインなんて、はずかしくて書けないよ。もし希望だったら、プレゼントに当選した人は、編集部までもう一度お便りください。速攻でペンを入れさせていただきます。とにかく当たった人はおめでとう！

とにかくたくさんの応募、どうもありがとう

64マリオスタジアムフリークにはたまらない一品

●台本当選者
岡山県／田中慎一くん

●テレカ当選者
香川県／原田智子さん
東京都／大木利幸くん
神奈川県／河野達也くん
千葉県／菅原陽くん
北海道／池畑礼恵さん

次のページから「ポケモンヒーローズ」

トランセル種市と ポケモンヒーローズ

今月もさみしいことに、お便りがぜんぜん来なかった。もうこのコーナー、早くもなくなってしまうのかなぁ…。とにかくお便りを待ってます。競争率が低いので、掲載される可能性はかなり高いぞ！ イラストなんかもOKだからね。ヨロシク!!

⇦食後には必ずプリンを食べています（埼玉県／小惑星ウッドボーロ智坂）

⇦誰かこんなお弁当つくってくれる女の子いない？（東京都／高橋英子）

恒例の質問コーナー 今月はたくさんあるぞ

今月も「ポケモンリーグ!!」に寄せられた質問のハガキを紹介していくぞ。だが、もうすぐネタ切れ…。

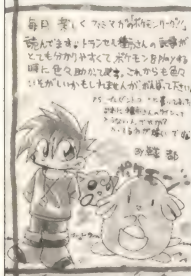
●プレゼントの当選は、どういった基準で選んでいるのでしょうか？（千葉県／笠川知仁）

Ⓣほかのコーナーはよく知らないけど、基本的に「ポケモンリーグ!!」のプレゼントの場合は、全部目を通してからランダムに選んでいる。女の子のほうが当たりやすい、という噂があるようだが、それはウソ。たまたま女の子のハガキが多かっただけなんだ。これからも送ってね！

●僕は三重県に住んでいるので「ポケモンリーグ」に出場することができません。そこで「ファミマガ64」で誌上バトルをしてほしいのです。何とかなりませんでしょうか？（三重県／山田浩史）

Ⓣウーン、すごくやりたい企画ではあるよね。現実的に、ロムを編集部に送ったりしなければいけないので管理が大変なんだよね。でも誌上バトルというアイデアはおもしろいので、必死こいて何か考えます!!

●「ポケモンリーグ」に出場したいんですけど、年齢制限はあるんですか？ やっぱり子供じゃないと…。（大阪府／安田直子）

Ⓣ別に年齢制限はないから、大人の方でも大丈夫。ポケモンが大好きだったら、誰でも出場できるぞ。でもハッキリいって、出場する子供たちってものすごく強いから、まともに戦ったら、多分勝てないかと…。

⇧カワいいラッキーだね（宮城県／草菜都）

●トランセル種市（種市真澄）へ質問。学生時代はどんな人間だったのですか？ 前科はありますか？（埼玉県／川上直人）

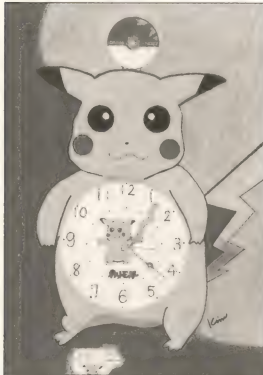
Ⓣ何で川上君はオレの本名を知っているんだ？ かなりのトランセルマニアだな。まあ、それはさておいて学生時代は、そんなに目立った存在ではなかったと思うよ。サッカーとギターは好きだったね。でも勉強はほとんどしなかったかな？ みんなはちゃんと、勉強しておいたほうがいいぞ！ 将来オレみたいになりたくなかったら。あと前科は…あるわけないじゃん、そんなの。

●実はオレも昭和49年生まれなんです!! もちろん「昭和49年会」（タレントのあさりどさん、穴井夕子さんと結成した昭和49年生まれの会）に加えていただけますよね？（三重県／川西正臣）

Ⓣこういう「同じ年に生まれた」とか、ちょっとしたつながりがあるだけで、仲間意識がわくからおもしろいよね。「昭和49年生まれの会」みたいに、それぞれのみんなの町で、いろんな会を作って友達を増やしてくとイイと思うよ。

●人気のないコーナーだけど、がんばって続けてください。（岡山県／薮本正人）

Ⓣハァー、人気のないコーナーですか。何だかヤル気なくなるなぁ。とりあえず人気が出るようにがんばりたいと思います。

⇦このイラスト、やっと紹介することができました！（大阪府／林絹子）

新コーナーにつきお便り大募集中!!

新コーナーがたくさんできたのにお便りが…。コーナー存続の危機が迫ってきているので、お便りお待ちしています。頼むよ、子供たち＆お父さん、お母さん方。

その① 「町で見かけたポケモン」募集

みんなのまわりで、ポケモンに似たものや、似ている人たちを写真に撮って送ってもらうコーナーだ。たとえば、「サンダース」に似ている自分の飼っている犬や、怒ってばかりいる「オコリザル」なお母さんなどを写真に収めればOKだ。写真の裏に、何のポケモンに似ているのか書いておこう。

その② 「キミの町のミスポケモン」募集

毎回テーマを決めて、そのポケモンのイメージにあった子を募集するコーナー。応募が少なかったので、今月も引き続き「ピッピ」がテーマだ。「うたをうたう」のが得意な子など、「ピッピ」みたいな女の子を待っているぞ！ これも顔写真を同封し、私がピッピらしい理由を一言書いて送ってほしい。自薦他薦は問わないぞ！

その③ 「トランセル種市へ文句、人生相談」募集

オレに対する質問や文句、悩みごとの相談など、人生の兄貴としてバシバシ答えていくぞ。恋愛相談とかも、もちろんOKだ。

その④ 「ポケモンフリーク日本一は誰？」募集

キミたちの育てたポケモンを自慢するコーナー。レベル50のポケモンのステータスの高さを競うのだ。各ステータス（攻撃、防御、素早さ、特殊）がわかる画面写真を送ってほしい。

〒 あて先はこちら

どのコーナーも、お便りのあて先はすべていっしょ！

〒105-8622 東京都港区東新橋1-1-16 T-M ファミマガ64編集部 ポケモンヒーローズ係まで。それから、必ずハガキのあて先のどこかに、どのコーナーあてなのか書くように。あと写真を送るコーナーは、なるべく封書で送るようにしようね。とにかく、お便りお待ちしております。

今月のトランセル…

先日、「64マリオスタジアム」の新年会がにぎやかに開かれた。普通、新年会と聞くと楽しそうなイメージがわくが、しかしブルーだった。なぜなら、その重大な新年会の司会を頼まれてしまったからだ。とりあえず酒を飲んで、テンションを上げてから新年会へ。勢いでいけると思ったが、緊張のせいか終始「かたくなる」状態のオレだった。

⇧顔は余裕そうに見えるが、かなり緊張気味

ファミマガ読者による ファミマガ読者のためのデータページ

ランキングBOX

ボックス

前人気 読者評価 売り上げ

注目ソフト Pick Up！ ポケットモンスター 金

⬆まだ現時点では公開されている画面写真も少ない。はやく『金』や『銀』に登場するポケモン達をたくさん見たいものだ

先月の9位から一気に3位までジャンプアップを果たした。まだ、情報はほとんど出ていなく、3月下旬の発売はかなり疑問。ユーザーの期待はどんどん高まっているのだが…。

『ポケットモンスター金』3位に浮上！

このところ、首位争いを続けている『実況パワフルプロ野球5』と『ゼルダの伝説 時のオカリナ』が今月も1位と2位。今月首位を獲得したのは『実況パワフルプロ野球5』。発売日が近づき、先月より大幅に得点を伸ばし先月首位の『ゼルダ』を抑えた。ここにきて発売日が1週間延びてしまったが、発売前最後の集計となる次回の首位はまず間違いないところ。一方の『ゼルダ』だが、こちらも安定したポイントを保っており、来月も期待できそう。また、GBの『ポケットモンスター 金』と『ポケットモンスター 銀』がそれぞれ3位と4位に浮上してきた。こちらも現在発表されている（2月11日現在）発売日が近づき、期待が高まって来たものと思われる。

前人気Ranking TOP20

前回	今回	ゲーム名	スペック	ポイント
2	1	実況パワフルプロ野球5	N64 コナミ 3月26日発売 7800円 ここにきて発売日が1週間延びてしまった。サクセスだけでなくシナリオもどんなものが入るか楽しみだ	473
1	2	ゼルダの伝説 時のオカリナ 首位は取れなかったが、安定したポイントはさすが	N64 任天堂 4月下旬発売 6800円	428
9	3	ポケットモンスター 金 どんどん高まる期待。とにかく続報が見たい！	GB 任天堂 3月下旬発売 3500円	209
10	4	ポケットモンスター 銀	GB 任天堂 3月下旬発売 3500円	204
6	5	マザー3（仮称）	64DD 任天堂 発売日未定 価格未定	188
3	6	ポケモンスタジアム	64DD 任天堂 6月発売 価格未定	171
12	7	F-ZERO X（仮称）	N64 任天堂 6月発売 6800円	167
7	7	スーパーマリオ64 2（仮称）	64DD 任天堂 発売日未定 価格未定	167
10	9	★シムシティ2000	N64 イマジニア 1月30日 6800円	155
5	10	スーパーマリオRPG2（仮称）	64DD 任天堂 発売日未定 価格未定	147
18	11	ドラゴンクエストモンスターズ～テリーのワンダーランド～	GB エニックス 発売日未定 4900円	143
7	12	ピカチュウげんきでちゅう（仮称）	N64 任天堂 発売日未定 価格未定	122
25	13	ファイアーエムブレム64（仮称）	64DD 任天堂 発売日未定 価格未定	106
28	14	テン・エイティ スノーボーディング	N64 任天堂 2月28日発売 6800円	102
14	15	ゼルダの伝説64（仮称）	64DD 任天堂 発売日未定 価格未定	94
17	16	実況Jリーグパーフェクトストライカー2（仮称）	N64 コナミ 発売日未定 価格未定	90
14	17	超空間ナイタープロ野球キング2	N64 イマジニア 発売日未定 価格未定	86
30	17	★NBA IN THE ZONE'98	N64 コナミ 1月29日 6800円	86
―	19	パワプロGB	GB コナミ 3月19日 3980円	78
16	20	金田一少年の事件簿（仮称）	N64 ハドソン 発売日未定 価格未定	73

※前人気Rankingは3月号のアンケートハガキ1000通を2月5日に集計した結果です。表中のポイントは実際にそのソフトに投票した人数、ゲーム名の★印は4月号の発売までにすでに発売されているソフトを示しています。ハード名のN64はニンテンドウ64、64DDはニンテンドウ64ディスクドライブ、SFCはスーパーファミコン、GBはゲームボーイの略となっています。

ゲームの評価はキミが決める！
Reader's Ranking '98

今月は13本のソフトが発売されたが、そのうちの9本が評価対象ソフトとなっている。その中で最も高い評価を獲得したのは『ヨッシーストーリー』。総合得点で23点台、順位も2位と、かなり高い評価だった。ただ、項目別ではキャラクタなどのよい項目と、熱中度など悪い項目の差が激しかった。また、『牧場物語GB』も高い評価を獲得。特にオリジナリティでの好評価が目立った。

N64 バーチャル・プロレスリング64

アスミック	12月19日発売	6800円
プロレス	総合21.88(13位)	
キャラクタ	音楽	買い得
3.75 (14)	3.31 (18)	3.88 (1)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.94 (4)	3.63 (14)	3.38 (15)

N64 エアロゲイジ

アスキー	12月19日発売	7800円
レース	総合18.81(18位)	
キャラクタ	音楽	買い得
2.81 (18)	3.56 (15)	3.13 (17)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.13 (18)	3.06 (18)	3.13 (18)

N64 ヨッシーストーリー

任天堂	12月21日発売	6800円
アクション	総合23.94(2位)	
キャラクタ	音楽	買い得
4.65 (1)	4.04 (1)	3.70 (5)
操作性	熱中度	オリジナリティ
4.04 (3)	3.75 (7)	3.77 (6)

N64 64で発見!!たまごっち みんなでたまごっちワールド

バンダイ	12月19日発売	6800円
ボードゲーム	総合23.06(4位)	
キャラクタ	音楽	買い得
4.56 (2)	3.97 (2)	3.33 (13)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.86 (8)	3.61 (15)	3.72 (7)

N64 ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒

ハドソン	12月19日発売	5980円
その他	総合22.66(7位)	
キャラクタ	音楽	買い得
3.13 (17)	3.62 (12)	3.85 (2)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.74 (10)	4.34 (2)	3.98 (3)

GB ゲームで発見!!たまごっち オスっちとメスっち

バンダイ	1月15日発売	4286円
シミュレーション	総合21.91(12位)	
キャラクタ	音楽	買い得
4.27 (4)	3.68 (11)	3.23 (15)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.55 (13)	3.64 (13)	3.55 (13)

GB 牧場物語GB

ビクターインタラクティブソフトウェア(パック イン ソフト)	12月19日発売	3980円
シミュレーション	総合23.60(3位)	
キャラクタ	音楽	買い得
4.00 (12)	3.75 (8)	3.70 (6)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.88 (7)	4.23 (3)	4.05 (2)

SFC 爆球連発!! スーパービーダマン

ハドソン	12月19日発売	4980円
シューティング	総合22.40(11位)	
キャラクタ	音楽	買い得
4.20 (7)	3.80 (6)	3.70 (6)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.90 (6)	3.40 (17)	3.40 (14)

N64 新日本プロレスリング闘魂炎導 ～Brave Spirits～

ハドソン	1月4日発売	6980円
プロレス	総合21.57(16位)	
キャラクタ	音楽	買い得
4.09 (11)	3.61 (13)	3.22 (16)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.57 (12)	3.96 (5)	3.13 (17)

お便りゲーム評価

それでは、みんなからのお便りを紹介していくぞ。今回、お便りが多く集まったのは、やはり『ヨッシーストーリー』。先月でもそうだったが、ヨッシーのカワイさにはやはりみんなメロメロになったようだ。また『64大相撲』にも、いくつか感想が届いている。相撲というゲームでは珍しいスポーツだけに、評価が注目されるが、全体としては、おもしろいけどあと一歩ひねりを加えて欲しかった、というようなものが多かったようだ。さらに『ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー電流イライラ棒』や『ワイルドチョッパーズ』には、数はそれほど多くないものの、かなりハマった人からの熱いハガキが届いたぞ。

N64 ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒

●最初はうまくいかなくて本当にイライラした。しかし、やればやるほど慣れて進めるようになった。テレビでやっている遊びと同じものを味わえるのがいい。
（茨城県／諸真至）

●人気番組の興奮がそのまま感じられてよかった。振動パック対応だったのが本当に臨場感を出している。残念なのは実況。あまり臨場感が感じられなかった。でも、友人達と楽しくやるとかなりハマる。
（群馬県／荻原隆浩）

●効果音、コースが本物。難易度もちょうどいい。かなりハマれた。
（兵庫県／上坂麻樹）

●まさに3Dスティックのために生まれてきたゲーム。微妙な操作はイライラするがハマってしまう。
（青森県／高須達也）

●実況の「あ～っ、もったいない」が楽しい。
（岐阜県／中野幸雄）

N64 ワイルドチョッパーズ

●今のところ唯一のレフトポジションなので、慣れるのには、確かに時間がかかる。しかし、慣れてしまえば、スッゴクおもしろいソフトだ。敵機やいろいろな建物をぶっ壊す快感は他では味わえないものがある。イマイチメジャーなソフトではないが、もっとドンドン売れて欲しいと思う。また、ホーミングミサイルの視点というのも爽快感を倍増させていて非常によい。
（大阪府／聖者の行進）

●声がいい。日本人は「いくぞ～」とか、「オヤジ～」などとユニークにしゃべってくれる。アンドロイド兵を撃ってみたら「ウワ～…」と言ったりするのでプレイしてやる気が起きる。
（香川県／龍田賢治）

●十字キーで移動、3Dスティックで向きという操作法には本当にビックリした。初めは操作に慣れなくてかなり戸惑ったがこれがやっているうちにハマる、ハマる。これはN64の新しい可能性を秘めたソフトだと思う。
（岩手県／黒川進）

●操作に慣れるとすごくおもしろくなる。ミッションもそれぞれ工夫してあってよい。個人的には、大統領機が撃墜される前に敵機を全部叩き落とすミッション3がお気に入り。
（岐阜県／遠山浩二）

●どんなに敵機から離れたところに撃っても必ず敵を引き寄せるダミー弾。なんて高性能なんだ…（笑）。
（山梨県／山田信夫）

●ヘリにぶら下がってくるラン○ーそっくりの奴が笑える。こいつにやられると思わず「エイドリアーン」と叫んでしまう。
（岡山県／葛西典昭）

※Reader's Ranking'98は'97年12月以降のニンテンドウ64の12本、スーパーファミコンの1本、ゲームボーイの5本の計18本についての評価をアンケートハガキ1000通で集計した結果です。各項目別の得点は5点満点で、各項目のカッコ内の数字は項目ごとの順位を示しています。なお「遥なるオーガスタ MASTERS'98」、「スタースイープ」、「バックス・バニーコレクション」、「カラムー町の冒険」は、評価したアンケートハガキが10通に満たなかったので、評価対象外ソフトとさせていただきます。

N64 ヨッシーストーリー

●メロン30個集めはメッチャハマります。ちびヨッシーをあっちこっちでクンクン、ヒップドロップ。友達もいまハマっています。「トライアルモード」は最高。（北海道／松島貴之）

●すごくヨッシーがかわいくて背景や周りの世界が絵本そっくりでとても楽しかった。（愛知県／藤井晃輔）

●コースが少ない。1つのコースが長いので、それを少し削ってでも、コースの数を増やして欲しかった。（鹿児島県／肥後裕二）

●初めに画面を見たとき、カワイイ!! と思いました。そしてプレイしてみて、ほんわかとした曲とヨッシーのしぐさと背景がキレイなところがとても良かったです。でも、ゲームとして熱中するかというと少し物足りないと思います。まだN64を持ってない人が、本体を買うにはいいソフトだと思います。（山口県／片野幸博）

●グラフィック、サウンド、キャラクタなど、どれをとっても文句なしのデキ。ゲーム初心者でも長く遊べます。（千葉県／森藤亮平）

●絵のキレイさや、ヨッシーのかわいらしさはすばらしい。もう少しステージがたくさんあるとよかった。（愛知県／武田浩樹）

●まるでディズニーのアニメーションの中にいるように思えてしまうほど美しいグラフィックに感動。ヨッシーのしぐさのかわいらしさにウットリ。テレビのCMでも言っているように、こんなやさしいゲームはPSやSSではちょっと出そうにないですよね。（徳島県／山野和代）

●3Dスティックの微妙な操作が思ったより難しい。そこがおもしろいんだけど。（秋田県／工藤哲男）

N64 64大相撲

●簡単な操作だが、奥が深い取り組みは楽しい。勇み足や審議など細かい部分も再現されているのがうれしい。キャラクタもとてもかわいく愛敬がある。横綱サクセスモードは斬新だが、イベントが単調なのと、力士のシコ名を貰えると実況がなくなるのが残念。もっとイベントを多様にして欲しかった。（東京都／岡部弘）

●とても新鮮なゲームだと初めは思えるんだけど、やり込んでいくとワンパターンなイベントばかりであきてくる。イベント部分を改良すればすごくいい点をつけられるのに！（埼玉県／桐山理恵）

●実況がついているのが、初めはすごく楽しくて聞くんだけど、パターンが少なく飽きてしまい、すぐ実況なしにしてしまう。一つ一つは短くてもいいから、もう少し実況の数を増やして欲しかった。あと、やっぱり自分でつけたシコ名も実況で呼んで欲しかった。（北海道／松本健作）

●Cボタンユニットで行う取り組みはなかなかおもしろい。技の種類も豊富でいい。ただ、残念なのは横綱サクセスモード。イベントの種類が少なく、違う力士で始めても似たようなイベントばかり起きてしまう。「パワプロ」のサクセスモードのように、やるたびに新しいイベントがおこればもっとずっとおもしろくなると思う。（埼玉県／鈴木浩二）

●両国や大阪など、現実で使う土俵だけじゃなく、砂漠や南極などめちゃくちゃな土俵があるのが楽しい。特に重力が弱くなる月面での取り組みは一番おもしろい。（千葉県／高野真二）

●横綱サクセスモードのイベントが毎回同じなので飽きてきます。（大阪府／平田一浩）

●ミニゲームの「ちゃんこでごっつあん」がおもしろい。ついついハマってしまう。（愛知県／近藤大和）

●いろいろな技を覚えられるのはいいんだけど、どうしても同じ技で毎回勝ってしまう。（神奈川県／斎藤慎一）

みんなの意見を待ってるよ！

次号のお題は、下の10本だ。官製ハガキにソフトの感想と住所、氏名（ペンネーム）、年齢、電話番号を明記して〒105-8622 東京都港区東新橋1-1-16 T・Iファミマガ64編集部 リーダーズランキング係まで。締め切りは3月2日（必着）。また、アンケートハガキに書いてある感想を使うこともあるのでペンネームを使いたい人は感想の横に書いておいてね。応募者の中から抽選で10名にファミマガ64特製テレカをプレゼント。

次号の対象ソフト

●ハイパーオリンピック イン ナガノ64
●エアロゲイジ
●バーチャル・プロレスリング
●ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒
●64で発見!! みんなでたまごっちワールド
●ヨッシーストーリー
●遥かなるオーガスタ MASTERS '98
●新日本プロレス闘魂炎導 ～BRAVE SPIRITS～
●NBA IN THE ZONE '98
●シムシティ2000

1月号&2月号プレゼント当選者

本誌1月号および2月号にて、今号での発表が予定された読者プレゼントの当選者を、一挙掲載！以下で、募集した記事名やプレゼントの賞品名とともに発表するので、確認してね！

1月号の当選者

■ファミスタ64
●ナムコオリジナルグッズ
北海道 山中健太郎 富山 石川 悟
福島 杉本 佑治 長崎 徳永 憲保
東京 中村 哲也

2月号の当選者

■MOTHER3
●糸井重里さん&裕木奈江さんサイン色紙
愛知 武野 将和 広島 藤本 英明
大阪 村井 満

■ニンテンドウヘッドライン
●ビッグサイズピカチュウ&ミュウ&ピッピ
宮城 佐々木由美 神奈川 杉浦 康一
茨城 宮崎亜希子
●ポケットモンスター すず
福井 小坂 祐樹 広島 掛谷 優紀
兵庫 間宮 靖
●スクリーンクラブ ポケットモンスター
東京 杉山 義則 広島 中嶋さやか
長野／杉山 貴彦 山口／竹下 満
大阪 前岡 伸幸
●てのひらピカチュウ ゴールドバージョン
大阪 安田 直子

■ワイルドチョッパーズ ソフト&グッズ獲得ミッション
●ワイルドチョッパーズ
●オリジナルポスター&セント・アンドリュース オリジナルテレカ
秋田／青山 大介 静岡／伊藤 洋平
栃木 稲葉 知昭 大阪 西井 豊和
埼玉 月島 泰裕 岡山／竹迫雄次郎
神奈川 野田 雅 福岡 岡谷真奈美
岐阜 小山 鈴子 宮崎 坂本 雄樹
●ワイルドチョッパーズ オリジナルポスター& 森田将棋64
北海道／川上 修 三重 西村 貴幸
東京 岡部 弘 大阪 池崎 瑞恵
／平田 和也
●栄光のセント・アンドリュース &レブ・リミット
東京 岸 紘二郎 香川 中村 和樹
奈良 植田 勝利

■トップギア・ラリー カラーリングコンテスト
●ケムコ特製グッズ
群馬 永野 勝彦

■カメレオン・ツイスト タイムアタックコンテスト
●カメレオン・ツイスト 特製ブルゾン
ROOM1 愛媛／山田 輝明
ROOM2 神奈川／江沼 恵利
ROOM3 石川／冬木 俊徳
ROOM4 愛知／江川登枝美
ROOM5 熊本／窪田 力也

■読者プレゼント&アンケート
●64で発見!! たまごっち みんなでたまごっちワールド
埼玉 山本 雅稔 大阪 西田 圭孝
千葉 三本木 暁 兵庫 坂東 亮介
愛知 工藤 香澄
●ヨッシーストーリー
北海道 佐田 英智 新潟 織田亮太朗
群馬 今井 俊介
●遥かなるオーガスタ MASTERS'98
北海道 梶田 望美 大分 古屋 昭典
愛知 木全 栄治

（敬称略）

月間売り上げRanking

'97年12月29日～'98年2月1日

順位	ゲーム名・スペック	推定実売本数
1	ポケットモンスター GB 任天堂 '96年2月27日発売 3980円	19万0480
2	ヨッシーストーリー N64 任天堂 '97年12月21日発売 6800円	10万1830
3	牧場物語GB GB ビクターインタラクティブソフトウエア（パックインソフト） '97年12月19日発売 3980円	6万4280
4	★ゲームで発見!!たまごっち オスっちメスっち GB バンダイ 1月15日発売 4286円	6万1830
5	ディディーコングレーシング N64 任天堂 '97年11月26日発売 6800円	5万5060
6	ゲームで発見!!たまごっち2 GB バンダイ '97年10月17日発売 4286円	5万3840
7	64で発見!!たまごっち みんなでたまごっちワールド N64 バンダイ '97年12月19日発売 6800円	3万5900
8	超魔神英雄伝ワタル まぜっこモンスター GB バンプレスト '97年12月12日発売 3800円	2万8860
9	爆ボンバーマン N64 ハドソン '97年9月26日発売 6980円	2万6180
10	★新日本プロレスリング闘魂炎導～Brave Spirits～ N64 ハドソン 1月4日発売 6980円	2万4100
11	ハイパーオリンピック イン ナガノ64 N64 コナミ '97年12月18日発売 6800円	2万3180
12	マリオカート64 N64 任天堂 '96年12月14日発売 9800円	2万0190
13	川のぬし釣り3 GB ビクターインタラクティブソフトウエア（パックインソフト） '97年9月19日発売 3600円	1万7270
14	ぷよぷよSUN64 N64 コンパイル '97年10月30日発売 5980円	1万7170
15	スーパードンキーコング3 謎のクレミス島 SFC 任天堂 '96年11月23日発売 6800円	1万5340
16	がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～ N64 コナミ '97年8月7日発売 8900円	1万4970
17	スーパーマリオ64（振動パック対応版） N64 任天堂 '97年7月18日発売 6800円	1万1270
18	名探偵コナン地下遊園地殺人事件 GB バンダイ '96年12月27日発売 3980円	1万0350
19	ポケットボンバーマン GB ハドソン '97年12月12日発売 3980円	1万0310
20	メダロット（クワガタバージョン） GB イマジニア '97年11月28日発売 3980円	8250

『ポケモン』が変わらず首位獲得するもさすがに勢いにかげりありか？

今月は集計期間中にお正月が入っているため先月に続いて全体的に好調なランキングとなっている。

さて、今月もトップは『ポケットモンスター』が獲得。ただ、売り上げ本数は19万本と先月よりだいぶ低い。売り上げの経過を見ると1月4日までにほぼ今月の売り上げの50％である10万本を記録。その後は大きく売り上げが下がっている。もっともこれは『ポケモン』に限らずどのソフトにも言えることで、お年玉で懐が暖かくなったユーザーがソフトを買いに走ったあとの1月後半から2月は売り上げは落ちるもの。特に『ポケモン』の勢いだけが衰えたということではなさそうだ。

その他では『牧場物語GB』が3位に食い込んでいるのが目立つ。本数も先月とほぼ同じくらいの売り上げを記録。さすがに月の後半には勢いが落ちていたが、TVCMの効果も手伝ってか上々の売り上げといったところだ。

また、新作の『ゲームで発見!!たまごっち　オスっちとメスっち』だが、前作のような売れ行きにはならなかった。GBの『たまごっち』も3作め。そろそろユーザーも食傷気味になってしまったのか？

今月の一本

『ポケモン』、『ヨッシー』に続いて3位の売り上げを記録した『牧場物語GB』。荒れ果てた土地を開墾して豊かな農地にしていくシミュレーションだ。

⬆荒れ果てた土地を開拓して畑にして、しあわせ度を増やしていくのだ

ハード売り上げRanking

年末、年始にかけて『グランツーリスモ』などの大作が発売されたPSの売り上げがダントツ。SSとN64はどんぐりの背比べといった感じだ。

順位	ハード名	推定実売台数	'98年累計実売台数
1	プレイステーション	53万7680	53万7680
2	ゲームボーイ	16万5090	16万5090
3	セガサターン	8万0850	8万0850
4	ニンテンドウ64	6万8380	6万8380
5	スーパーファミコン	6270	6270

売り上げちょっといい話

GB『役満』は永遠のベストセラー？

2月号の売り上げランキングで、19位にひょっこり顔を出したGBの『役満』。その時の本数は約3500本。たいしたことないと思うなかれ。『役満』は毎月このくらいの売り上げを記録しているのだ。つまり他のソフトが不調なときはランキングに浮上してくるわけだ。このように息が長いソフトはGBの『テトリス』と『役満』くらいだろう。特に『役満』が強いのは麻雀という完成度の高いゲームをベースにしているからか。

※このランキングは下記のゲーム販売店、コンビニエンスストアの売り上げデータを基に、編集部独自の方法で推定実売本数を算出したものです。また、ハード売り上げランキングの98年累計実売台数とは'97年12月29日～'98年2月1日の推定実売台数を表します。●データ提供店：あくと内ファミコンランド中部本部、カメレオンクラブ、TVパニック、ドキドキ冒険島、ブルート、わんぱくこぞう、メディアクリエイト、セブン-イレブン・ジャパン、ファミリーマート、サークルケイ、サンクス、四国スパー、以上全国1300店舗。※★印は集計期間中に発売されたタイトルです。

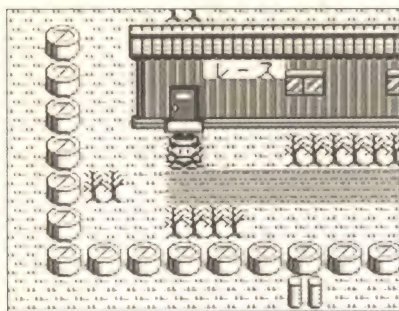
集めて育てたモンスターでレース対決!!

もんすたあ★レース

13色対応

3月6日発売予定	3980円	光栄	ロールプレイング / 通信ケーブル対応

戦闘は一切ナシ すべてはレースで勝負する

戦闘の代わりに、モンスター同士をレースで競わせる、一風変わったRPGが登場。この世界では、手持ちのモンスター同士を競わせるレース大会が各地で開催されており、主人公は各地の大会に出場しながら、最高峰であるベリーベストカップで優勝するのが目的となる。途中には、さまざまなライバルが登場、物語を盛り上げてくれるぞ。

それぞれの街にはレース場があり、レースを制覇しながら冒険を進めていく

全100種類以上のモンスターが登場

登場するモンスターは、全部で百種類以上いて、入手方法もさまざま。捕獲レースによるモンスターの捕獲と、ミックス屋によるモンスター同士の合成が一般的だが、場合によっては登場するライバルとの賭けレースで入手できるときもあるぞ。

能力もイロイロ!!

さまざまな種類のモンスターがいるのだ

しゅぞく：ワニャン
ミックス：

つぎへ
▶のうりょく
とくぎ
やめる

くさ：○ ジャンプ：△
いし：△ バランス：△
みず：◎ ガッツ：△
こおり：△
ひ：△

地形能力として、「くさ」「いし」など8つの項目がある。どのモンスターがどんな地形を得意とするか把握しておこう

データ通信で楽しさ倍増

データ通信を利用すれば、友達同士でモンスターのトレードや、レースを行うことができる。レースは、それぞれのモンスターを賭けて対戦することもできるので、お互い強さに自信があったら、賭けレースを行ってみるのもおもしろいかも知れないぞ。

新モンスターを入手!!

ワタピイを うけとりました
よろしくね ワタピイ

友達とモンスターのトレードを行い、新しいモンスターを入手したぞ

モンスターのミックス

手持ちのモンスター2体を合成させて、新しいモンスターを生み出す方法で、合成屋でしかできない。強力なモンスターは、大抵の場合、この方法でしか入手できないぞ。

ミックス

モンスター2体で新しいモンスターが

捕獲レース

モンスターを入手する方法としては、最も一般的な方法。草むらで遭遇したモンスターと、自分のモンスターがレースを行い、相手を抜きさることで入手できる。

よし！ いけ！ ウインリュー！
かならず つかまえるんだ！

大会のレースと違い、ゴールに着かなくても相手を追い越せば勝利となり、捕獲することができるぞ。でも相手が画面から消えたら、捕獲失敗

地形の変化に応じてレースの作戦を立てろ

モンスターにはそれぞれ、得意な地形と不得意な地形がある。レース中は自由にモンスターを交代できるので、いかに地形に合わせて、モンスターを交代していくかが、レースに勝つポイントになる。

スタート！ ゴール！
しばふ
すなち
ぬま
バランス
すなち

大会のレースでは、始まる前にコースの地形が表示される。これを見て、どの地形でどのモンスターを走らせるのか、作戦を立てておくのだ

いよいよレース開始だ。走っているあいだは、常にモンスターのスタミナに気を配っておこう

とくぎ

でました！
ウリランの おおきなおと！

モンスターは特技をもっており、うまく使えば有利にレースを運べる

こうたい

あーっと！ ふみまがは
ワニャンを だしてきた！

ホネラス 14／ 22 ○
ワニャン 28／ 28 △
ウリラン 32／ 32 ○

地形に合わせてモンスターを交代。交代時はロスタイムが発生するぞ

イベント発表 『もんすたあ～』の募集企画を行うぞ

光栄とファミマガ64編集部では、合同でレアモンスター収集の募集イベントを企画中。募集の内容は、通常では入手困難なレアモンスターをこちらで何体か選択するので、読者のみんなにはそれらを集めてもらうというもの。内容は、アルバム画面で見ることのできるレアモンスターの説明文を、空欄付きで掲載するので、その空欄にどんな言葉が入るかをハガキに書いて送ってもらう仕組みだ。正式には3月20日発売の5月号で募集する予定なので、今からレアモンスターを集めておこう！

レアモンスターをドンドン集めよう!!

このアルバム画面を見て答えてもらうぞ

レアモンスターだけあって、ちょっとやそっとでは手に入らないものばかりだ

13色対応

コナミGBコレクション VOL.4

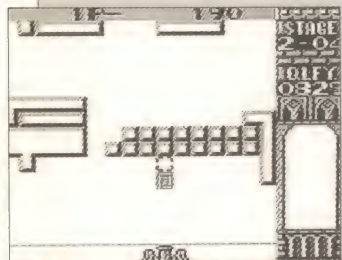
3月19日発売予定	コナミ
	バラエティ
3980円	—

ついにファイナル！シリーズ第4弾

4作目になる「コナミGBコレクション」は今作で最終作。収録タイトルは以下の4本。少し前にGBで登場したタイトルから、かなり懐かしいFCのものまで、ジャンルもいろいろそろっているぞ。

今回のガイドさんは、「みはりん」こと館林美晴ちゃん。髪型に特徴アリなのだ

クォース

上から迫り来るブロックを撃って、消していくパズル。ブロックが自機のいる最終ラインにふれるとゲームオーバーだ。ブロックを四角形にするには、自機から発射できる「ピース」をブロックのすきまに打ち込み、ブロック全体の形を四角形にすればOK。

消すブロックが大きいほど、消したときの得点も高くなるシステム

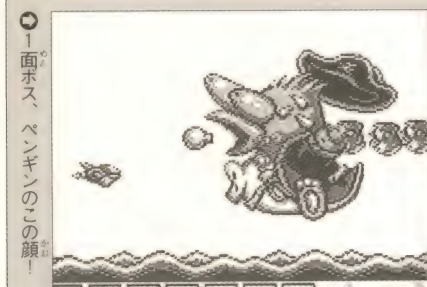
コナミックスポーツ

このゲーム1本で「100M競走」「幅跳び」「110Mハードル」「やり投げ」「三段跳び」の5つの陸上種目が楽しめるのだ。どのゲームもボタン連打で「走る」という、簡単操作が特徴。

とにかくボタン連打！ 単純なだけに結構燃えちゃうんだよね

槍を投げるタイミングが重要

フロッガー

カエル君を時間内に画面の下のスタート地点から、画面上にある巣までうまく導いてあげるのが目的。途中には行く手を阻む車をよけたり、丸太の上を渡ったりといった障害があるぞ。

カエルだけど川を泳げないんです

パロディウスだ！

横スクロールシューティング「グラディウス」のパロディ。敵を倒してパワーアップするという、システム面はいっしょだが、出現する敵やストーリーなど、全体がコミカルな雰囲気になっている。

1面ボス、ペンギンのこの顔！

13色対応

ポケットラブ2

3月13日発売予定	キッド
	シミュレーション
4800円／CD付 5800円	—

10人の女のコとすごす楽しい1年間

高校2年の2月13日から、卒業するまでに女のコと仲良くなって告白してもらうことが目的。勉強や運動でステータスを上げ、女のコの評価を上げていくのだ。女のコの声が聞けるCD付きのものも同時発売される。

物語は前作の続き。ちょっとした誤解から女のコに嫌われる場面から開始

仲良くなれば、デートを申し込むことも。でも、うまくいかないと女のコは不機嫌になってしまう

1週間ごとにスケジュールを決め、ステータスを上げる。どのコを狙うかで上げるステータスも変わる

CD付きなら肉声が楽しめる

3人の新キャラがやってきた！

武宮沙貴

交通事故で入院し、留年した。無愛想でクラスでも孤立ぎみ

深町由紀乃

今時珍しい、おしとやかな女のコ。世間知らずのお嬢様

松田亜美

今作でも登場する松田由美の妹。ちょっと幼い感じのするコ

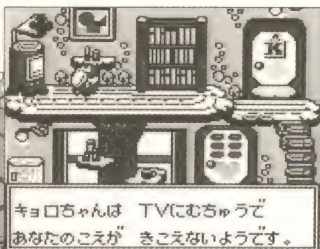
13色対応

ポケットキョロちゃん

2月27日発売予定	トミー
	アドベンチャー
3980円	−

あの「キョロちゃん」とお友達になろう！

チョコボールのマスコットキャラ「キョロちゃん」とのコミュニケーションを楽しむ、変わったシステムのゲーム。キョロちゃんは自由に行動するので、アイコンで興味を持ってほしいものを指示してあげるのだ。こうすることで、キョロちゃんは自ら町の人と仲良くなったり、事件を解決したりしてくれる。

❶やってほしいことは、コマンドで選択する。じゃ、水をやってみるかな

❶キョロちゃんは、こっちの言うことに反応してくれないこともある

仕草がとってもラブリーです♥

❶考えたり、ビックリしたりと、キョロちゃんの表情の変化はめまぐるしい

❶友達になるためには、まず会話！

クエッ クエッ チョコボール♪

❶落ちて来るチョコボールをうまく受け止めるミニゲーム。これで機嫌もアップ？

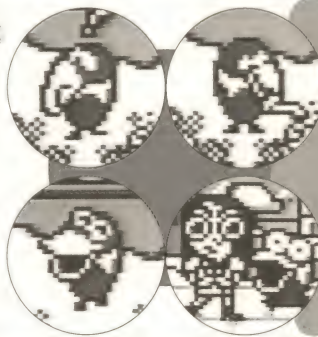
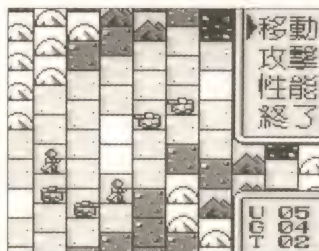
13色対応

ネクタリスGB

2月27日発売予定	ハドソン
	シミュレーション
4200円	赤外線通信対応

名作シミュレーションがGBになって復活

PCエンジンの名作がGBでリニューアル。物語の舞台は2089年の月面。独裁政権ガイチ帝国の最終兵器を破壊するべく、16マップを戦っていくのだ。システムはターン制。各ユニットは経験値があり戦闘を重ねることで強くなっていくぞ。さらに、地形にはユニットに影響をおよぼす地形効果の概念もある。

❶オープニングでは、ガイチ帝国との戦いのストーリーが語られる

❶自分のターンが終われば、相手のターンに移行。コンピュータは手強い

GB版は新マップとマップエディットを追加

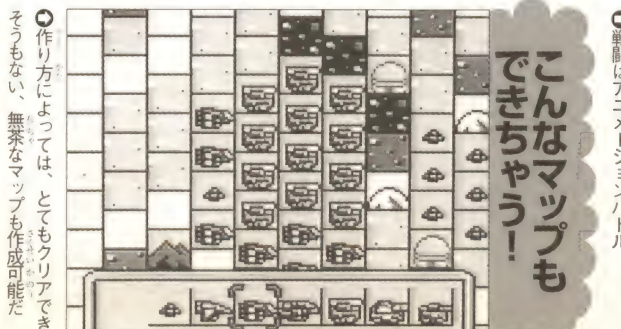
GB版ではPCエンジン版のオリジナル「レジェンドマップ」16面に加え、新作「ストーリーマップ」を16面、さらにマップコンテストで入賞した作品を含む全44面を楽しめる。さらに、ゲームに登場する40マップの中から好きなマップを選び、そこに自由にユニットを配置するというエディット機能も追加。

❶「ストーリーモード」は、ユニット配置やマップの形など、まったく新しいものになっている

❶アイコンを合わせることで、敵や味方のユニットデータや、地形の効果などあらゆる情報を知ることができる

データの交換も可能

このカセットは、通信ケーブルなしでも、赤外線通信「GB KISS」でプレイデータや、マップエディットのデータを交換することができる。データの交換はパソコンとすることも可能だ（この場合、専用アダプタが必要）。このほかにも、自分で書いたメッセージを通信する機能も付いているぞ。

❶自分のデータをほかのカセット送ることができる。しかもケーブルなし！

こんなマップもできちゃう！

❶作り方によっては、とてもクリアできそうもない、無茶なマップも作成可能だ

❶戦闘はアニメーションバトル

前作をプレイしていなくてもモチロン遊べる!!

13色対応

メダロット・パーツコレクション

3月20日発売予定	3980円	イマジニア	ロールプレイング / 通信ケーブル対応

パディが主人公になり新たな冒険がスタート

前作のお嬢様「パディ」が、今回の主人公。パディの夢の世界を舞台に、魔女の「ミルキー」にさらわれてしまった恋人の「ユウキ」を取り返すため、クマのメダロット「ベティ」を連れて、魔女の塔を冒険していくのだ。各所で前作のキャラが総出演、物語を盛り上げてくれるぞ。

⬇夢の中では一転して、ファンタジーの世界に。ここでは、パディは「めだろっと王国」のお姫様なのだ

わかりましたわ ヒツジちゃん
もうそろそろ ねむりますわ

⬆前作でもおなじみ、パディのお屋敷。パディが寝るところから物語が始まる

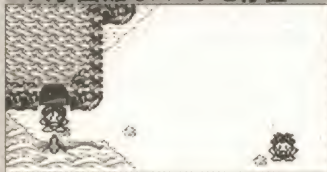
新型の「メダロット」を作ることができるぞ

ユーザーからの要望に応え、早くも「メダロット」の続編が登場。

主人公のメカ「ティンペット」が雌雄一体型となり、男用と女用の両パーツが着けられるようになった。そのため、前作にはない新しい「メダロット」を作ることが可能になったぞ。前作ともデータ交換ができるので、前作があるとより楽しめる。

メダロット（カブトバージョン クワガタバージョン）

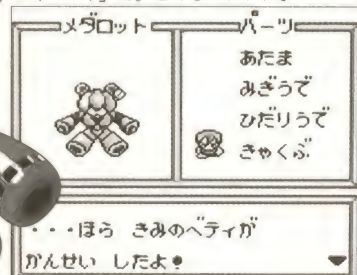
時は近未来。ある日、主人公ヒカルが謎のメダルを拾ったことから、さまざまな事件に巻き込まれていく、というストーリー。パーツとメダルの組み合わせによって、いろいろなメダロットを作れるのが特徴だ。

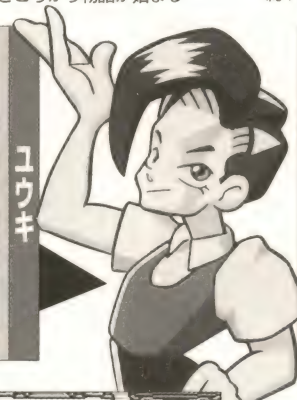
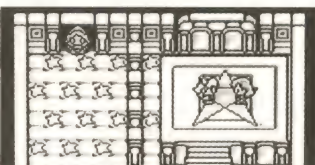
入手困難なパーツも存在…

⬆「クワガタ」と「カブト」で、それぞれのバージョンでしか出てこないものがある

ベティベア

パディが愛用するクマのヌイグルミで、夢の中では強力なメダロットだ

⬇これがウワサの雌雄一体型特殊メダロット「ベティ」だ。とてもカワイイぞ

ユウキ

パディの夢の中では王子様として登場。魔女にさらわれてしまう

パディ

主人公。現実ではおっとりしたお嬢様だが、夢の中では王女様なのだ

各フロアにメダロットが!!

そんなことを いわれましても
わたくし あさは にがてですの

⬅⬆各フロアにはメダロットが待ち受けており、撃破しないと上の階に進めない。戦闘の方法は前作と同じだ

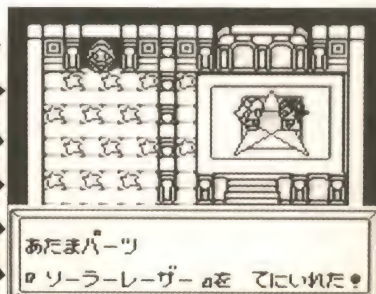
⬆魔女の塔は「星」「月」「太陽」の3つがあり、それぞれが20階建てとなっている

前作の全パーツを入手することが可能

魔女の塔の各フロアに、1体のメダロットが待ち受けており、それらを倒すことで上の階に進んでいく。

前作と違い、メダロットを倒すごとにパーツやメダルが手に入り、最終的にはすべてのパーツ等が揃うようになっている。前作でパーツを集め損なった人も、今回は大丈夫だ。

前作『メダロット』の主人公ヒカルと対決!!

➡前作の主人公ヒカルとも戦えるぞ

⬆戦闘に勝てば、必ずパーツなどがもらえる

製作協力：(株)講談社コミックボンボン編集部／原作・キャラクタデザイン：ほるまりん

13色対応

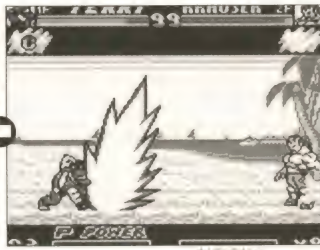
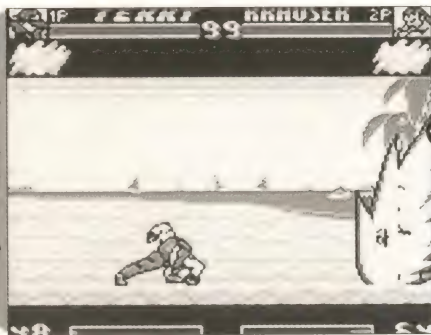
熱闘リアルバウト餓狼伝説スペシャル

3月27日発売予定	タカラ
	格闘アクション
3980円	通信ケーブル対応

総勢12キャラの餓狼ファイター集結！

タカラの格闘アクション『熱闘』シリーズの最新作。デフォルメされた12人の"餓狼キャラ"が、熱いバトルを繰り広げる。闘いは、手前と奥の2つのラインに分かれたフィールドで展開。ライン移動を利用した攻撃と回避を駆使して、闘っていくのだ。また、すべてのキャラは超必殺技に加え、潜在能力が使えるぞ。

ライン移動を駆使！

フィールド上の、手前と奥の2ラインを利用して闘っていくのだ！

トリプルゲイザー

Pパワーでテリーの潜在能力「トリプルゲイザー」を繰り出す！ 当てれば相手に強烈なダメージを与えられるぞ！

パワー最大！

体力ゲージが点滅中にパワーゲージ満タンで、Pパワーが発動！

Pパワーで潜在能力発動

対戦中、相手の攻撃によるダメージが一定に達すると、体力ゲージが点滅して超必殺技が出せるようになる。さらに体力ゲージが点滅しているとき、画面下のパワーゲージを満タンにすれば「Pパワー」が発動。超必殺技の威力を上回る技、「潜在能力」を繰り出すことができるぞ。

キャンセル攻撃

相手の攻撃をガードした瞬間に、必殺技を繰り出して反撃するテクニック。決めれば、相手に確実にダメージを与えることができる

ダウン回避

吹っ飛ばされたときに、着地と同時にライン移動して追撃を回避！

コーナーカウンター

頭上から物が落ちてきて、相手が気絶。気絶中は完全無防備になるぞ

シブいテクニックも満載

フィールドの左右両端で相手を攻撃して、「コーナーカウンター」を0にすると、相手の頭上に物が落ちてきて気絶させられるぞ。また、ダウン直後にライン移動する「ダウン回避」や、防御から攻撃へ移行する「キャンセル攻撃」も可能だ。

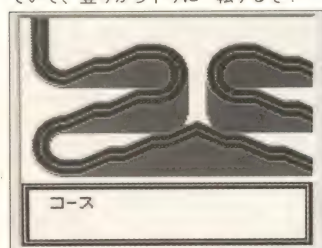
13色対応

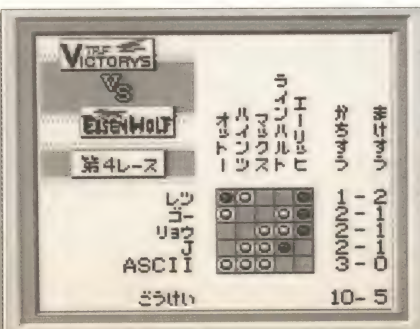
ミニ四駆Let's & Go!! オールスターバトルMAX

発売日未定	アスキー
	シミュレーション
4800円	通信ケーブル対応

レースの形式とコースが判明！

前作の日本から世界へと舞台を移して、さらなる激戦が期待される今作。今回は、気になるレース形式とレースコースの一部が判明した。レースは5人1チームの、チームバトルとなる模様。また、公開されたコースには切り立った山が存在。一気に駆け上がらなくてはならないぞ！

手前の山の頂上部分に注目。切り立っていて、登りから下りに一転するぞ！

ミニ四タワーでのレース。チームバトルを勝ち抜いて、見事決勝に残れるか?!

1チーム5人のリーグ戦だ！

大会自体は出場チームの総当たり戦で展開される。そして、各チームの対戦も、チーム5人の総当たり戦となるのだ

レースに出場できるのは5人。5人1チームのチームバトルで勝負するのだ

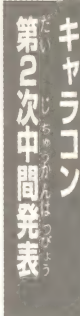
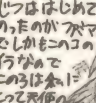
レースはチームバトル！

チームバトルは、双方のチームの5人が、総当たりで対戦する形式になる模様。5人がそれぞれ1対1でレースをしていき、その結果、5人の勝ち数の合計が多いほうのチームが、勝利となるのだ。

ファミマガ64の読者ページ！

RGB

キャラコンの投票締め切りもあとちょっと。まだまだなんて言ってると終わっちゃうぞ。

キャラコン 第2次中間発表

ではでは、早速集計状況を報告します。気になる第1位は！　前回同様「ファミコン探偵倶楽部Ⅱ」の日比野達也で1854。スゴイ！　2位は大きく票を伸ばした「聖剣3」のホークアイで112。3位は「聖剣3」のリースで66、という結果でした。1・2位以外の票の伸びが鈍いみたい。さて、ここからはキャラコンの応募方法について。まず、最初の1回目については10ポイントを好きなキャラに振り分ける方式（1〜10キャラまでOK）。2回目以降は投稿ネタ1つにつき、1ポイント投票できるというふうになってます。ちなみに、封書にイラストを何枚も入れてその裏に「〜に1ポイント」と書いて送ってくるのはアリ。これは「投稿ネタ1つにつき〜」っていうのにあってるからね。封書にキャラの名前を書いただけの紙をいっぱい入れてくるってのはさすがにナシ。これだと数を書けばいいって感じになっちゃうから、反則っぽいでしょ？　だからといって、投稿ネタを手抜きするのもダメ（例えばへのへのもへじを描いてくるだけとか）。あくまで投稿のついでにポイントを入れるって感じかな。あと、普通のハガキにキャラ名を書いてあるだけのものも1ポイントとして換算してるけど、結構サミシイので、なんか書いてきてほしいなぁ。イラストじゃなかったら、ちょっとした文字ネタとかでもいいし。締め切りは2月26日（消印有効）。あて先はP77の左下の住所の「キャラコン〜まごころを、君に〜」係までよろしく！

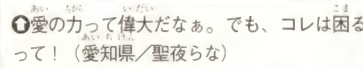
このキャラが好きだってことがわかるよ（大阪府／北浦里恵）

1票ずつの積み重ねが大事なんだよ、ホント（山口県／君空）

おハガキテーマの園　ゲームをするときのクセ

不定期連載の文字ネタコーナー。今回は「クセ」についてのお話だよ。あと、このコーナーのお題は随時募集中となってま〜す。

♣私のクセは、「キャラになりきってしゃべりまくる」ことなんです。もうTVをつけた瞬間から「今日は○○行くよー」など。主要キャラが何人だろうと、男だろうと女だろうとなりきってしゃべる。しかも、それぞれのキャラの声を変えるんですよ。低いのから高いのまで何でもござれ。ものすごい独り言人間なんですが、こうするとキャラの気持ちがわかるような気がしてやめられません。（京都府／ミラーズ）

編まず、最初はキャラになりきり型の方に登場していただきました〜。ミラーズさんの他にも、同じようなタイプのお便りが何通も！　結構やってる人、多いんだね〜。ちょっとヘンかな…と思いつつ、意外と楽しいのかも、と考えてる編です。

♣私のクセはTV画面に話しかけてしまうことです。戦闘中でもキャラといっしょに魔法の名前なんかをさけんでしまいます。イベント中では主人公やその他の人のセリフにいちいちツッコミを入れてしまいます。他の人が見たら、かなりコワイでしょう。でも、気が付いたらまたさけんでる…。（福岡県／まりほ）

編2番目はツッコミタイプ。今回の中ではいちばん多かったタイプみたい。やっぱやるよね、コレ。

♣自分のクセは座り方が変わっていることです。最初は腕枕だったのに次はあぐら、さらに正座、ついにはお姉さん座りになってしまうんです。こんなミョーなクセがあるのは私くらいなモノでしょう。（神奈川県／常盤兼成）

編それはただ単に落ち着きがないんだと思うけど…。

「ゆかいだねー」ってどんなときに言うの？（栃木県／日向オミ）

自分がやられると、ってのは確かにある、うん（北海道／作者ちばる）

確かに、口をあんぐり開けたままって人は風月さんだけだった（徳島県／風月さらら）

4コマニアック　気になるゲームにつっこみ三昧

愛の力って偉大だなぁ。でも、コレは困るって！（愛知県／聖夜らな）

あれだけ大きいと、しばらく鳥肉には困らない…（青森県／野々崎ちはる）

うっかりといえば八兵衛。そうすると助さん格さんも必要か（群馬県／浜本みん）

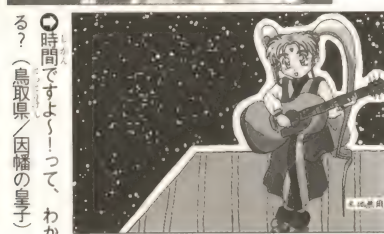
フィアって、家事苦手そうだし。こういうタイプが好み？（愛知県／めっきー）

今号のザブトン！

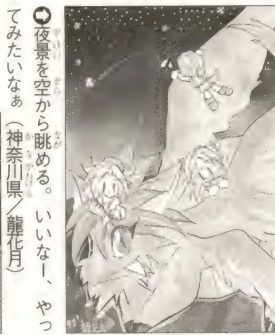
今号の一本!

マニアックテーマ画廊

お題 夜

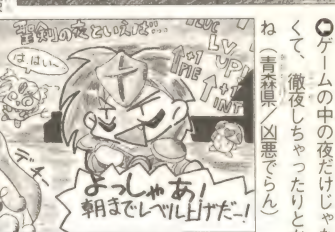
お題のイメージどおり、しっとりした雰囲気の多かった今回。たまにはこういうのもいいもんだね。

ゲームでもこんな場面があればよかったのにね（大阪府／刹那見切）

冬には星が良く見えるんだよ（静岡県／郁代りんご&珈珠りい）

月明かりに照らされるホークアイ。ぼんやりした光が幻想的でよいです!（徳島県／淡雪まゆこ）

このイベント、子供の冒険って感じがして好きなんだ（北海道／T・SATO）

そうそう、パフパフっといっちょう肩でもほぐして…（青森県／丸掘彩文）

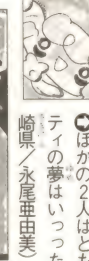
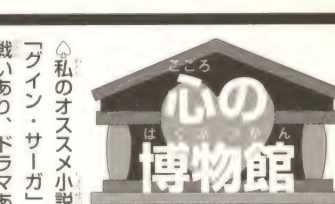
夜景を空から眺める。いいなー、やってみたいなぁ（神奈川県／龍化月）

時間ですよ〜!って、わかる?（鳥取県／因幡の皇子）

ゲームの中の夜だけじゃなくて、徹夜しちゃったりとかね（青森県／凶悪でらん）

ほかの2人はともかく、ラティの夢はいったい…（長崎県／永尾亜由美）

みんな寝る前にちゃんと歯磨きしてる?（宮城県／もぐたん）

イラストの形が雰囲気出てて○（長崎県／林恵らいあ）

暗闇のオバケの表現がなかなかウマイっ!（北海道／華奈）

今年はどこも雪が多いみたいだね（愛知県／浅峰ひなき）

心の博物館

ゲーム以外に自分が気に入っているマンガや小説その他を紹介してもらうコーナーです。ぼちぼちハガキが集まってきたって感じ。

♤私のオススメ小説は栗本薫さんの「グイン・サーガ」シリーズです。戦いあり、ドラマありでRPG好きな人なら間違いなくハマるだろうと思います。キャラクタは1人1人個性があって魅力的だし、世界観もしっかりしていて、壮大な感じのする小説です。イラストが加藤直之さん、天野喜孝さん、末弥純さんというのも見逃せないところ。でも、おこづかいに注意! なにしろ外伝をあわせると70巻近くですから…。（滋賀県／想月優奈）

編 70巻!? そーいえば、昔から名前は聞いたことあったなぁ。

♤「ソニックウィザード」。竹書房から発売中。高校生くらいの人向けだけど、話も絵もとにかくかっこいい! 修行中のヒロインの「先生」は、黒き呪法の魔女。だが、彼女は悪人ではないどころか、あまりに大きな心の傷の持ち主。彼女と主人公、2人の呪われた過去とは…?（新潟県／樹竜界）

編 シブめの話って、いいなぁ。

怪しさはTV版のほうが数倍上かな? いいよ、コレ（埼玉県／夢森ピザ）

教えて!上手い人っ…

イラストを上手く描くためのQ&Aコーナーだよ。みんな、質問にははずかしがらず答えてあげよーね。

◇色を塗るときにオススメの画材がありますか。ドクターマーチンのラディアントです。発色がよくてとてもキレイに塗れますが、重ね塗りができないのが欠点です。この画材を使うときはていねいに使うようにしましょう。私はもう1つ、水性ペンを使っていますが、光の加減などを練習するのはこれがいいと思います。どの画材も塗り方を覚えるのが基本ですね。（愛知県／なぎさ水仙花）

編 何を使っても、やっぱり慣れるってことが第一だよね。

◇私流の絵の描き方! まず、キャラクタの特徴をつかむ! この人の髪は横分け、あー、こいつはネコ耳ね!ってな風に。次に色の塗り方! 私の場合、色鉛筆、パステル、水彩絵の具は必ず2色以上混ぜて使ってます。色は1色じゃないっ! 最後に私流のジンクスですが、マニアックに出すハガキの一部は忘れましょう。その忘れたハガキが載ることもしばしばあります。以上。（北海道／上月チカ）

編 んじゃ、ついでにハガキを選ぶ基準を教えましょう。やっぱり大事なのは雰囲気。そのイラストでキャラの性格が伝わってくる、とかね。

そうそう、紙を透かして見るとわかるんだよね（沖縄県／森永パピー）

【床下マニアック】 まず最初にいまだに多い質問に答えます。「ハガキの大きさ、形、紙などに制限はありますか?」という質問。これについては、制限は一切ナシ。まあ、大きさについて言えばA3くらいまでなら大丈夫。それ以上だとツラいかも。あと、イラストはあまり濃い色ばかりだと、白黒ページは見にくくなっちゃうよ。

紳士淑女の社交場 マニアック画廊

⬆時期的に過ぎちゃったけど。テーマ画廊でやればよかった（石川県／このは）

今号の最高値

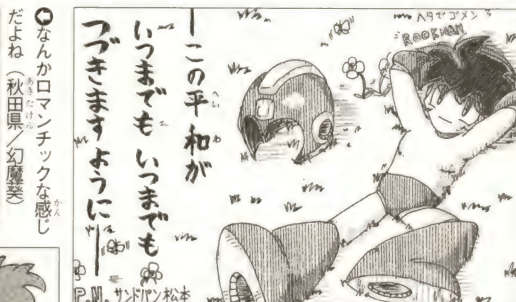
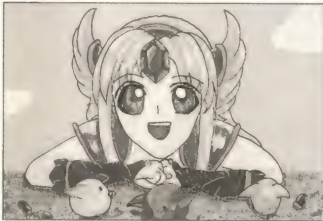
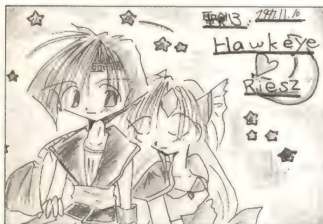
⬆こうしてみると、ドラコって人気なんだよねー（埼玉県／葵海）

⬆ヒトガケがこんなふうに来てくれたら…（大阪府／ミラクルレンジャー）

⬆良く考えたら主人公が多いゲームだよね（福島県／ぴぁるら）

⬅やっぱりSFC版もパラモスってメチャ強？（兵庫県／結城桜）

⬅64版リンクがカッコイイって声は多い！（北海道／三上豊）

⬅どせいさんへの投票がないかなぁ（和歌山県／水凪蒼樹）

⬅ロックマンも誕生10周年。今10歳なんだ（北海道／サンドパン松本）

⬅なんかロマンチックな感じだよね（秋田県／幻魔癸）

⬅早く再開するといいね（東京都／パンダパンダ）

⬅そーいえば、オープニングはモニカが馬に乗ってたシーンだった（神奈川県／岡みゆき）

⬅マッシュ。運命の別れ（東京都／かずき法里）

⬆サタン様は迷惑そうだけど（東京都／えびたろう）

⬅春になんないかなー（愛知県／なぎさ水仙花）

おハガキ 読者様交流の場 マニアの園

その月刊ってホント、長いねー。季節ネタのハガキを送ってくれるときは、その号の発売1カ月前に出してくれるとちょうどだよ。

☆×月○日。とある駅前に並ぶ自転車たちの中に、他より小さめの自転車があった。そのカゴの中には「バーチャルボーイ」なるものが入っていた。何にも包まれず、そのまま。×月△日。とある会館の前にとめてあった、いかにも子供用な色・形・大きさの自転車のカゴの中に「スーファミターボ」なるものが入っていた。何にも包まれず、そのまま。ヲイヲイちるどれん達…よーじんせぇよ。おねーさんが中古屋に売っちゃうぞ。（北海道／朔夜さあ）

㊫中古屋でも買い取ってくれなかったりして（って、すっごく失礼か）。でも、お子さまって、今でもバーチャルボーイとかで遊んでるんだ。それも、外に持ち出して。スゴい。

☆『ポケモン』アニメ事件について。オレは全然平気でしたが、読者のみなさんは大丈夫でしたか？ ところで…この件に関して原因があるとすれば、2つ！ ①目や脳に悪い映像があるということを研究していながら、アニメ業界に対して事前に情報を提供していなかったこと。②やはり視聴者のテレビの見方に問題がある。そこでオレからのアドバイス。1.できるだけTVから離れて見よう！ 2.TV画面の明るさを適度（暗め）に調節しよう！ 3.部屋は明るめに（明るすぎるのも×）4.良い姿勢で見る（寝転がりながらや、上目づかいの状態だと目が疲れやすいから）！ …でも、こういうときに一番大切なのは「冷静な判断力を失わないこと」。本当に悪いのは『ポケモン』じゃないっ!!（三重県／川西正臣）

㊫もう放送見合わせからずいぶん経っちゃったけど、もうそろそろ結果が出てもいい頃だよね。川西さんの言うとおり『ポケモン』は悪くない！ きっと再開するよ。

☆今64ほしいよ〜。『FE』と『マザー3』が目的なんだけど。さて、この間、父と弟がゴミ拾いに行って、そのときに景品が出たんですヨ。…で、その景品が64だったんですよお！ …But、弟が当ててきたのはポケモンのハンドタオル（笑）。…くそー。（山口県／秋田イオン）

㊫そういうイベントで64が当たるなんていいなー、って持ってるけど。

☆この間雪が降りましたが、みなさん雪はお好きですか？ オレは大ッ嫌いです！ すんげージャマだし、寒いし。おかげで遅刻するわ、本当雪だけはキライですわ！ 雪のバカヤロー（泣）。本当オレって夢のない男…トホホ。（東京都／万馬券蔵）

⬇マイナーかな？（山口県／吉村秋菜）

⬅授業中ってとこがポイントでしょ。余計に笑っちゃうんだよね（福島県／夕凪つづく）

【床下マニアック】㊚ハガキ以外の紙に書いたイラストを、折れたり汚れたりしないように送るにはどんな方法が良いですか？（奈良県／がるるがーる）㊫封筒に入れて送るのがいいと思うけど。そのとき封筒の表に赤で「折り曲げ厳禁」と書きましょう。さらに厚紙を入れておけばグッド。

RGB MANIAC（マニアック）

となりのマニアック

やっぱり気になる他機種のゲームのコーナー。はじまるよっ！

♡え？　PSの『スターオーシャン2nd』の主人公って、あのロニキスさんの息子なんですかっ!?　てことは、イリアさんと結婚したんだろうか…。うわぁっ、気になるぅっ!!（愛媛県／あおみどり良太）

編何!?　そんな情報があったとは。遊ぶつもりのゲームって、情報シャットダウンしちゃってるんで。しかし、ラティじゃなくて、ロニキスさんの子供とは。もしかしたら前の奥さん似のいい人が見つかったとかあったりして…。

♡『テイルズオブデスティニー』でアーチェとクレスが出るんですっ！　再び神の目がなくなった後、アルメイダの町にいるんですよう。んで、問題を50問出してきて、それにある程度答えると「紅蓮剣」を教えてくれるんです。ちなみに私は1回目は35問正解、4回目に全問正解できました。問題は「〜ファンタジア」のことばかり。『テイルズ』ファンとしてどのくらい答えられるかってトコですか。（兵庫県／葵こうさぎ）

編やっぱ、マニアック読者はこのゲームが気になるところ。

⇧ネコ耳と女のコの組み合わせって最強かも（北海道／空とぶ姉貴）

⇧ユフィも好きだけど、一番好きなのはエアリスです（千葉県／卯月いつか）

⇧キャラがまたメルヘンチックだし。これは買ってるんだよねー（福岡県／古沢和樹）

⇧彼女にとっての「シアワセ」って何だろう…（茨城県／ましゅー）

⇧プレイしようと思いつつ…（大分県／山本丈雄）

⇧このなかで疑問があるのはマリオ（京都府／青い泉）

⇧見てたら難しそうだったなぁ、コレ（神奈川県／クピポロ）

⇧『テイルズ』トランプ。あったらプレミアもん！（福島県／十六夜）

⇧笑いがとれるほどってホント？　それなら見てみたいー（神奈川県／上海りる）

⇧なんか悩ましげ（岩手県／もやし＆楊豹ぷくりん）

編すごかったね一。編もあやうくウチに帰れなくなるとこだったよ。でも雪って、キライじゃないよ。思わず雪だるま作りたくなっちゃうし。

☆やりました!!　とうとう私もゲームの夢を見ることができました!!　それも、大好きな『スターオーシャン』の！　ところがどっこい、最悪な夢だったのだぁ！　どんなのかといいますと、場面は戦いの真っ最中。しかも私とラティとドーンの3人だけだったんです。まるで私、ミリーみたい！　2人が私を守ってくれるのかしら？　とか思ってたら、突然モンスターが炎を吐いてきたんです。助けてくれーとか思ってたら、ラティとドーンはなんと!!　私を盾にしたんです！　「うわぁー!!」と叫んだら目が覚めました。ひっでぇ!!　レディを盾にするなんてひどいわ!!　ね？　最悪な夢でしょぉ。どうせならいい夢を見たい!!（埼玉県／夢森ピザ）

編それは災難（笑）。これでゲーム嫌いに…ってことはなさそーだね。

☆そこで見ているだけのあなたへ。あなたも投稿してみませんか？　絵がヘタだって関係ないじゃん。絵に自信がなければ、ハガキにこのコーナーを読んで自分なりに考えたことを書いて送ればいい。言ってる私もつい最近までは見ている側でした。しかし、投稿始めて変わりました。載らなくてもいいじゃん。少なくとも編さんは読んでくれてるんだし。「雑誌は雑志」と恩師が言いました。自分の考えを発表するってすばらしいじゃん。（福岡県／黒十字）

編載ればうれしいし、ね。あと、ハガキは全部、ちゃんと読んでます。

⇧そうそう、お便りを見ても同じことしてる人結構いるよ（和歌山県／えみ）

⇧編も昔はそんなもんだったよ。兄弟もいるからねぇ（京都府／鈴菜あろえ）

あて先はこちらっ！

キャラコンの投票、お早めに。さて、恒例マニアックテーマ画廊6月号のお題は「ひ・み・つ」。締め切りは3月20日（消印有効）です。あて先は〒105-8622　東京都港区東新橋1-1-16　TIM　ファミマガ64編集部　RGBマニアック係の各コーナーまで送ってね。郵便番号が変わったので、「あて先はこちらっ！」のハガキもちゃんと変えてきてね。

⇧郵便番号にとくに注目！　文字はおおきくハッキリとね！（埼玉県／藍霧美琴）

【床下マニアック】マニアック読者の平均年齢はいくつくらいですか？（愛媛県／安藤正樹）編さぁ？　みんな年を書いてくるワケじゃないからなぁ。あくまでハガキの雰囲気から予想すると、中学〜20歳くらいの間かな？　雑誌の読者層もそのくらいだし。

ジャーナルNEWS ニュース

はやりネタからディープなネタまで完全網羅（かんぜんもうら）！

☆☆PRESENT☆CAMPAIGN TOPIC☆GOODS☆EVENT☆

今号からマイナーチェンジ！　文字を小さくして、文章による情報量を増やしたぞ（でも原稿料は同じで～す）。

ニュース 任天堂の協賛も決定したぞ！「東京ゲームショウ'98春」続報

前号で紹介した「東京ゲームショウ'98春」（今月号の80ページでも関連記事掲載）に関するウレシイ情報をお伝えするぞ。なんと、開催にあたって任天堂の協賛が決定したのだ。前号の時点では、ソニー・コンピュータエンタテインメント（特別協賛）、セガ・エンタープライゼス（協賛）、マイクロソフト（協力）の3社によるバックアップしか発表されていなかったので、ファンにとってはまさに朗報。また、全89社の出展予定小間数も1327小間から1356小間へと増加している。

遊びまくろう！

➡前回（昨年9月に開催）の会場風景。今年はさらに広いぞォ

出展予定社一覧（50音順）

アークシステムワークス	コンパイル	日本テレネット
アートディンク	サミー	日本フレックス
アイマックス	サン電子（サンソフト）	ハーティロビン
アクレイムジャパン	J・ウイング	パイオニアLDC
アスキー	ジャレコ	博報堂
アスク講談社	小学館プロダクション	ハドソン
アトラス	ジョルダン	バンダイ
アルトロン	新声社	バンダイビジュアル
市川ソフト開発	スクウェア	バンプレスト
伊藤忠商事	セガ・エンタープライゼス	ビーピーエス
イマジニア	ゼスト出版事業部	ビーヤング
インクリメントP	ソニー・コンピュータエンタテインメント	ビクターインタラクティブソフトウエア
エイ・クリエイト	ソフトバンク	ビデオシステム
エス・エヌ・ケイ	タイトー	ヒューマン
エニックス	タカラ	ヒューマン・アカデミー
NECインターチャネル	タムソフト	ファーストスマイル・エンタテインメント
エム・ティー・オー	T＆Eソフト	ブロッコリー
エレクトロニック・アーツ・ビクター	TMF	文化放送
エンターテインメント・ソフトウェア・パブリッシング	テイチク	マイクロキャビン
角川書店	データイースト	マイクロソフト
カプコン	テクモ	増田屋コーポレーション
カルチャーブレーン	電波新聞社	メディアクリエイト
カルチュア・パブリッシャーズ	東京テクニカルカレッジ	メディアワークス
ギャガ・コミュニケーションズ	東芝イーエムアイ	やのまん
キングレコード	東宝	ユービーアイソフト
元気	徳間書店／インターメディア・カンパニー	リクルート
光栄	トミー	リバーヒルソフト
講談社	ナムコ	レイ・アップ
コナミ	日本コンピュータシステム	ローカス
コナミコンピュータエンタテインメントスクール	日本シスコン	以上全89社、（株）、（有）は省略

※任天堂は協賛のみで、メーカーとしての出展は残念ながらナシ（2月11日現在）。次回の出展に期待！

ニュース ラインナップ着実に増加中！COSPA製「ポケモン」Tシャツ

もはやおなじみとなった、コスチュームパラダイス製の『ポケモン』Tシャツ最新情報！　前号で紹介したピカチュウに続いて、ギャラドスやフシギバナをプリントしたTシャツがラインナップに加わるのだ。どちらもキャラものに見えないほどカッコよくデザインされている点に注目。発売時期は2月下旬で、価格は2500円（税別）。地の色は「ギャラドスT」が1色のみで、「ばなサーフT」は2色から選べる。ちなみに前号で掲載した「チビピカT」は地の色のバリエーションが増え、全10色の中から好きなものを選ぶことができるようになった。こちらも価格は2500円（税別）で、2月中旬から発売となっている。

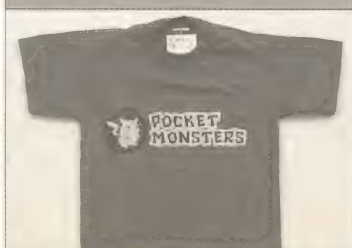
今回もGOODなデザインなのだ

ギャラドスT

➡抜染風プリントのギャラドス。ネイビーブルーでサイズはMとLの2種類

ばなサーフT

➡これまた大胆なデザインのフシギバナ。色は2色、サイズはMとLを用意

チビピカT

⬆サイズはSとM、Lの3種類から選べるぞ

プレゼント

ギャラドスT（Mサイズ）
ばなサーフT（Mサイズ）
チビピカT（Sサイズ）
各1名

⬆COSPA GALLERYなどで現物を確かめるのもいい

プレゼント
育成モノがお好きなアナタに特選GBソフトをあげちゃいます

GBユーザー必見のお知らせだよ〜ん。アトラスの『プリクラポケット』と『プリクラポケット2』をセットで5名に、バンプレストの『超魔神英雄伝ワタル　まぜっこモンスター』を5名にプレゼントしちゃうのダ。よ〜っく選んで応募してね。

超魔神英雄伝ワタル まぜっこモンスター

⇧「もんペット」を集めて育成だ

プリクラポケット&プリクラポケット2

⇧ミニゲームが豊富な第1作と彼氏を育成する第2作の豪華セット

プレゼント

商品	当選者数
超魔神英雄伝ワタル まぜっこモンスター	5名
プリクラポケット&プリクラポケット2	5名

グッズ
存在感のある置時計などが登場！「ポケモン」プライズ3月の新製品

固定ファンが日増しに多くなっている、バンプレストの『ポケモン』プライズ情報だよ。3月のラインナップは3点で、クレーンゲーム機用景品として「ポケットモンスター　置時計」が2種類と、ぬいぐるみの「ポケットモンスター　決定版」が24種類登場する。コンビニキャッチャー用景品としては、「ポケットモンスター　ビニールポーチ」が6種類登場するぞ。ゲットしたい人は近所のゲームセンターをチェック！

ポケットモンスター　置時計

⇧ピカチュウとミュウが時を刻むのだ

ポケットモンスター　決定版

⇧現在までに登場したぬいぐるみシリーズ第1弾から第3弾までを完全網羅

ポケットモンスター　ビニールポーチ

⇧直径約7センチのコンパクトなビニールポーチ。カバンにつけてもイイね

プレゼント

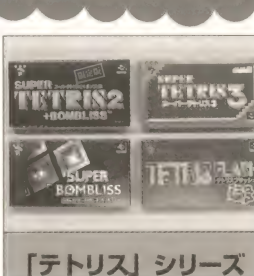
商品	当選者数
ポケットモンスター　置時計（どれか1つ）	4名
ポケットモンスター　決定版（どれか1つ）	5名
ポケットモンスター　ビニールポーチ（どれか1つ）	6名

プレゼント
パチンコやパズルゲームを愛するSFCユーザーに名作をあげる♡

こちらはSFCユーザー要チェック！　数多くのファンに支持された2社7タイトルのSFCソフトをプレゼントするぞ。パチンコ派には日本テレネットの『Parlor！Mini』シリーズ3作品、パズル派にはBPSの『テトリス』シリーズ4作品がおススメだ。個別タイトルと当選者数については、下のプレゼント欄を参照のこと。

「Parlor! Mini」シリーズ

➡各2機種の攻略と実践を楽しめるパチンコ実機シミュレーション

ロングセラーの人気作！

「テトリス」シリーズ

➡キミはテトリス派？　ボンブリス派？　お好みのパズルをどうぞ

プレゼント

商品	当選者数
Parlor！ Mini4	3名
Parlor！ Mini6	3名
Parlor！ Mini7	3名
テトリスフラッシュ	2名
スーパーテトリス3	5名
スーパーボンブリス	3名
スーパーテトリス2＋ボンブリス限定版	10名

プレゼント
「ポケラブ2」ファン垂涎の品！非売品シングルCDをGET！

3月13日に発売となるGBソフト『ポケットラブ2』。このゲームのイメージソング「Lovely times」とラジオCM用ドラマ（3バージョン）を収録した貴重な非売品シングルCDをプレゼント！岩男潤子さん、氷上恭子さん、宮村優子さんなど今をときめく声優陣の美声を聞くことができるのだ。前作からのファンはもちろん、今回初めてハマったファンにとっても押さえておくべきアイテムといえる。ラジオCMを聴き逃してしまったヒト、これが最初で最後のチャンスだぞ！

→コレだっ！

➡ゲームファンのみならず声優ファンにとっても貴重な品

プレゼント

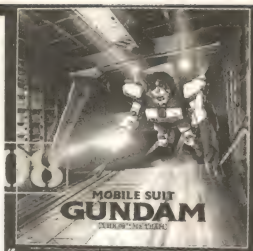
「ポケットラブ2」非売品シングルCD　10名

はみだし情報コーナー
76ページの記事中で紹介している『ポケモン』関連のTシャツは、東京・渋谷のCOSPA SHOPやCOSPA GALLERY、COSPA SHOP名古屋店のほか、ゲーマーズなどで購入することもできる。「お店が近くにないけど買いたいですぅ〜！」という人は通信販売を利用しよう（送料と手数料は別途必要）。在庫の有無や通販の問い合わせについては、03-3770-3699（コスチュームパラダイス）まで連絡のこと。

コナミ／キングレコードは、特製グッズが当たる「藤崎詩織 春のキャンペーン」を実施する。3月4日発売の藤崎詩織のシングル「もう一度キスしよう 夢を抱きしめていて」か4月3日発売の「藤崎詩織 piano collection」を購入し、封入されている応募ハガキのアンケートに答えて送ると抽選で20名に「藤崎詩織バッグ」が、200名に「オリジナルテレホンカード」が当たるぞ。締め切りは5月8日（当日消印有効）。

トピック

ガンダムRX-79の改良型始動！ OVA「第08MS小隊」最新巻

初代ガンダムと同じく1年戦争を舞台にしたOVAシリーズ「機動戦士ガンダム／第08MS小隊」。2月25日にバンダイビジュアルから第8巻（第9話「最前線」を収録）のLDとビデオが発売されるが、なんとこの巻から新型のガンダムが登場する。主人公シローの搭乗する量産型ガンダムが改修（通称Ez8）され出撃するのだ。待望の空挺作戦シーンや、対アッガイ戦、対マゼラアタック戦など見どころがタップリ用意されているぞ。キャラの内面描写も秀逸。意外な展開が…。

⬆ジャケットイラストは、降下を開始するEz8。LD、ビデオとも価格は4660円（税別）

⬆Ez8での降下を行うシロー。スペースコロニーで育った彼にとり、降下中の行動は苦にならない

⬇Ez8の外観。頭部のVアンテナの排除や装甲の追加によって、かなりスパルタンな印象を受ける

ジオン軍MAの基地を探索せよ！

⬆小隊のガンダムがハデにクラッシュ！ 地に伏したカレンの機体にジオン軍のアッガイが迫る…

トピック

今春公開の「ウルトラマン」劇場版でティガとダイナの最強タッグが実現！

TV版も快調な「ウルトラマンダイナ」が劇場用映画として公開されるぞ。タイトルは「ウルトラマンティガ&ウルトラマンダイナ」で、3月14日から全国松竹系でロードショーとなる（同時上映は「ウルトラニャン2」）。ダイナとティガの2大ヒーローによる強力タッグ、スーパーGUTSとGUTSの面々の顔合わせなど夢の共演が楽しめるぞ。大画面だけに、特撮とデジタルCGを融合したSFX映像も迫力満点！

➡映画ならではの壮大なスケールのストーリー。最強の敵との戦いを見よ！

プレゼント

「ウルトラマンティガ&ウルトラマンダイナ」親子ペア・チケット

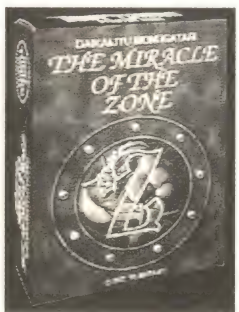
5組10名

グッズ

ついに発売開始！「大貝獣」トレーディングカードゲーム

「大貝獣物語」をカードゲーム化した「THE MIRACLE OF THE ZONE」がフューチャー・ビーから発売中だ（製造販売元は天田印刷加工）。カードは全256種類で、価格はスターターズデッキ（55枚入り）が1300円（税別）、ブースターパック（10枚入り）が300円（税別）。玩具店やコンビニなどで扱っているのでチェック！

⬇召喚師カード53種、召喚獣カード152種、補助カード51種が存在

➡スターターズデッキはボックスだ

➡こちらはブースターパック。レアなカードはブースターでのみ入手可能!?

トピック

声優、シンガー、そして女優!! 國府田マリ子嬢、大躍進！

声優や歌手、ラジオ番組のパーソナリティとしておなじみの國府田マリ子さん。彼女の最新アルバムとシングルが、2月25日にコナミ／キングレコードから2枚同時にリリースとなる。アルバム「My Best Friend」は、シングル曲をメインにした初のベスト盤（全16曲）で、価格は3059円（税込）。シングル「Looking For」は、3月14日にロードショー公開される同名映画の主題歌で、価格は1020円（税込）。この映画は國府田さんの初出演&初主演作品でもある。女優としての彼女にも注目だ！

➡名曲を一気に楽しめます

新譜リリース！

➡「Looking For」とオリジナルカラオケ、劇中歌「大空の彼方へ」を収録

プレゼント

國府田マリ子特製テレホンカード

5名

➡ベスト盤の発売記念テレカ

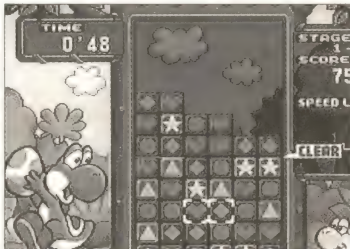
初主演映画公開！

⬆病床の母のため、行方不明の父を探す旅に出る奈津子を國府田さんが好演

サテラビュー スーパーファミコンアワー 3月はこの番組を忘れずチェック

衛星データ放送「スーパーファミコンアワー」の3月放送分から「ムム？」と気になる番組をチョイス！ 今回も個人的なシュミでおススメ番組をセレクトしていくぞ。

●ヨッシーのパネポン BS版

SFCやGBでも発売されているパズルゲーム『パネポン』をBS版オリジナルゲームとして登場。3月1日（日）から28日（土）までの期間放送されるが、時間帯は1週間ごとに変わるのでチェックが必要だ。

⇧となり合うパネルを入れ替えて、タテヨコ3つ以上同じパネルをそろえると消すことができる。アクションパズル好きなら挑むべし

●子供調査団 Mighty Pockets

昨年9月に放送された衛星オリジナルボードゲームの続編で、音声連動番組（サウンドリンクゲーム）。今回の舞台は豪華客船で、プレイヤーはここで発生する事件を解決し、ポイントを競っていくことになる。期間は3月22日（日）から3月28日（土）までで、放送時間は19時～20時までの1時間枠だ。ちなみに、音声放送については、前回と同じくヒップホップとなっているぞ。

⇩コレが新しいボード画面だ！ キラキラと光るラッキースポットでは何が起きるのか!?

●BS F-ZERO2 プラクティス

SFC未発売のゲーム『F-ZERO2』のプラクティスモードがオリジナルゲームとして放送される。期間は『パネポン』と同じく3月1日（日）から3月28日（土）までで放送時間帯も1週間単位で変わる。

⇧4台のオリジナルマシンやゴーストシステム、5種類のオリジナルコースなどSFCの『F-ZERO』にはない新要素が楽しめる

●BS Parlor!パーラー!

パチンコ店「PARLOR Nintendo」でパチンコをプレイする音声連動番組。期間は3月1日（日）から3月14日（土）までで、放送時間は19時から20時までの1時間枠。イベントや音声は毎日変わるので日替わりで楽しめるぞ。高得点を出してプレゼントを獲得しよう！

はみだし情報コーナー

「ジャーナルNEWS」担当者から読者のみなさんへのプライベートな（？）お知らせ。まず、プレゼントの応募ハガキにコメントを書いてもらっている件だけど、これは流し見しているワケじゃありません。みんなの意見としてきちんとデータに残しているので、ムダにはなっていないのです。次に、ハガキにイラストを描いてきてくれる人。これはウレシイです。当選確率に影響するわけではないのですが、愛のあるハガキはステキです。

プレゼント希望者は

ジャーナルNEWS中のプレゼントを希望する方は、官製ハガキに郵便番号・住所・氏名・年齢・職業（学年）・電話番号・希望する賞品名、はみだし情報コーナーで紹介して欲しいことや一言コメントなどを明記のうえ、〒105-8622 東京都港区東新橋1-1-16 TIMファミマガ64編集部4月号ジャーナルNEWS・プレゼント係まで送ってください。ただし、記事の中に応募要項があるものや、あて先が書いてある場合は、そちらに従って送ってください。プレゼントの応募は賞品1点につきハガキ1枚が有効です。4月号のプレゼントの締め切りは、3月19日（木）必着となります。なお、雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された場合はこの号の他の懸賞に当選できない場合があります。当選した賞品の発送については発売日などの都合上、締め切り期日後2～3カ月かかる場合があります。当選や発送に関する問い合わせは受け付けておりませんので、ご容赦ください。またジャーナルNEWS内のプレゼントは、賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます。

CD LD VIDEO & BOOK

G-ダライアス 未・来・完・了／ZUNTATA

タイトー
2月21日発売／2429円（別）
CD

昨年8月に発売された「G-ダライアス」のアレンジアルバム。オリジナルから5テーマをピックアップしてバリエーションアレンジ

もう一度キスしよう：夢を抱きしめていて／藤崎詩織

コナミ／キングレコード
3月4日発売／1020円（込）
CD

藤崎詩織のサードシングル。サンプラザ中野の作詞による「もう一度キスしよう」は必聴だぞ。初回特典はオリジナルポケットカード

剣風伝奇ベルセルク S-2

バップ
3月1日発売／5800円（別）
LD

第3話「初陣」と第4話「神の手」を収録。鷹の団に加わったガッツの初めての戦いや、自分の夢をガッツに語るグリフィスに注目！

Sugar Cubee／朝倉ゆかり

キティエンタープライズ
発売中／2243円（込）
CD

TVアニメ版「大運動会」のオープニング曲「Tsubasa」の新バージョンなど、全7曲を収録した朝倉ゆかり初のミニアルバム

少女革命ウテナ L' Apocalypse：7

キングレコード
2月21日発売／6930円（込）
LD

黒薔薇のデュエリスト編のラストエピソードを含む、第22話から第25話までを収録。初回盤のみボックス仕様で、LD5枚を収納可能

エヴァンゲリオン交響楽映像版

キングレコード
3月4日発売／4935円（込）
LD

昨年7月に開催された「エヴァンゲリオン交響楽」のコンサートを中心に、声優によるMCなども厳選収録したスペシャル・ライブ盤

スーパーロボット画報

竹書房
発売中／2400円（別）
BOOK

巨大ロボットアニメ（テレビ、劇場用映画、OVA）約240作品を完全網羅。写真点数も豊富で、内容の濃い解説やコラムも充実！

牧場物語GB 完全攻略ガイド

光栄
発売中／950円（別）
BOOK

牧場作りのノウハウや季節ごとの攻略ポイント、イベントの発生条件などを詳細に解説。牧場マスターを目指すプレイヤー必携の書だ

ジャーナルNEWS ニュース

東京ゲームショウ'98春 出展タイトル速報

出張版 ここでは出張版として、「東京ゲームショウ'98春」での、新作の出展状況を報告していくぞ！

TGS早耳情報 アクレイムジャパンが、N64の新タイトル「エクストリームG」を出展することが決定した。

任天堂ハード関連は約30タイトル出展！

3月21日（土）、22日（日）に幕張メッセで開催される「東京ゲームショウ'98春」。そこで出展が予定されているN64、SFC、GBの新作について、情報をお伝えしていくぞ。今回はN64はもちろんのこと、GBタイトルが、数多く出展が予定されている。さらに、1タイトルだが、SFCの新作もあるぞ。また、当日の会場ではゲームコミックやグッズ販売などが行われる予定だ。

東京ゲームショウ'98春 開催概要

一般公開日 平成10年3月21日（土）、22日（日）
開催時間 午前10時～午後5時
会場 幕張メッセ（日本コンベンションセンター）
入場料 中学生以上…当日券1000円（税込）
前売り券800円（込）
小学生以下…無料
※前売り券は現在、首都圏プレイガイドで発売中
交通アクセス 東京駅から京葉線「海浜幕張駅」下車、徒歩7分。横浜方面からは横須賀線、新宿方面からは総武線で、「幕張本郷駅」下車、バスで20分。地下鉄は有楽町線が新木場駅で京葉線に、東西線が西船橋駅で総武線に接続。

アスキー

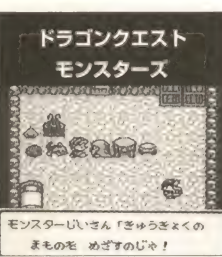
GBの新作「ミニ四駆Let's&Go!! オールスターバトルMAX」を出展。その他、N64の周辺機器として「HYPER STEERING64」を出展予定。

ミニ四駆Let's&Go!! オールスターバトルMAX

人気シミュレーションの続編。今回は世界大会が舞台だ

エニックス

GBタイトル『ドラゴンクエストモンスターズ ～テリーのワンダーランド～』を出展。実際にプレイできるロムが出展される予定なので、発売前に遊ぶチャンスだ。

ドラゴンクエストモンスターズ

強いモンスターを求めて冒険する新タイプ『ドラクエ』

カプコン

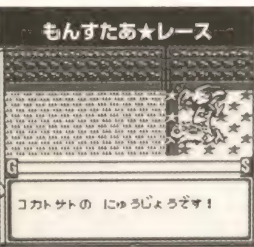
SFCの新タイトル『ロックマン&フォルテ』を出展。出展の形式はロムを予定しており、内容はほぼ製品版と同じものになる模様。会場で実際に遊ぶことができるぞ。

カルチャーブレーン

N64の新タイトル『忍たま乱太郎64（仮称）』と、GBの新タイトル『飛龍の拳ツインGB』を出展する予定。また、現在、すでに発売中のN64タイトル『飛龍の拳ツイン』も出展する予定だ。

光栄

今号の67ページでも紹介しているGBの新タイトル、『もんすたあ★レース』を製品版で出展する予定。会場でのプレイが可能だ。

もんすたあ★レース

モンスターを育てて、いろんなレースで競わせていくRPGだ

コナミ

N64は、『実況パワフルプロ野球5』『G.A.S.P!!～Fighters NEXTream～』『進め！対戦ぱずるだま～闘魂まるたま町～』の3本、GBは『パワプロGB』を出展する予定。さらに、これらとは別にN64とGBの新タイトルが、会場で発表される予定だ。

実況パワフルプロ野球5

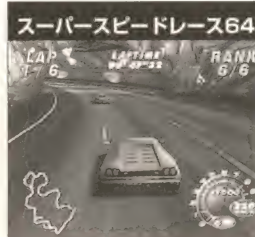
シリーズ最新作。今回の選手育成は、高校生からスタートする

Jウイング

『ディノブリーダー2』と『あにまるぶりーだ～2』、『日本代表サポーターサッカー（仮称）』の、3本のGBタイトルを出展する予定だ。

タイトー

N64で『スーパースピードレース64』、GBで『パズルボブルGB』を出展。いずれも会場でプレイできるロムでの出展が予定されている。

スーパースピードレース64

ランボルギーニを始め、世界のスーパーカーでレースができる

タカラ

N64『チョロQ64』、GB『熱闘リアルバウト餓狼伝説スペシャル』を出展。どちらのタイトルも、ロムでの出展が予定されているぞ。

ハドソン

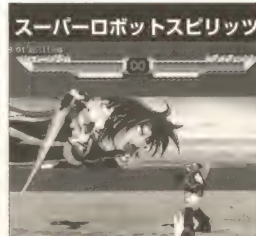
N64『ボンバーマンヒーロー』とGB『大貝獣物語 ザ・ミラクル・オブ・ザ・ゾーン』を出展予定。

ボンバーマンヒーロー

ジャンプが可能になった、アクション色の強い『ボンバーマン』

バンプレスト

N64『スーパーロボットスピリッツ』をロムで出展。ちなみに、会場でしか見られない『～スピリッツ』のビデオも、上映される予定だ。

スーパーロボットスピリッツ

アニメで人気のロボットたちを操って闘う、格闘アクション

ビデオシステム

N64『SONIC WINGS ASSAULT』、『レースゲーム（仮称）』を出展する予定だ。

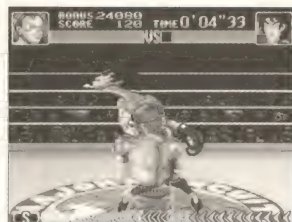
その他のメーカー情報

前述した以外で、現在、出展が検討されているタイトルを紹介していこう。まず、アイマックスは、GB『カンヅメモンスター』、同じくGB『日刊べるとも倶楽部』の出展を予定。さらに、トミーがGB『日本代表 栄光のイレブン（仮称）』、UBIソフトがN64『トニックトラブル』を出展する予定だ。なお、これらの出展形式については未定だ。

SFC書き換えシステム情報 ニンテンドウパワーNEWS

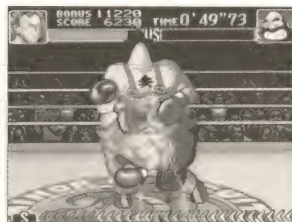
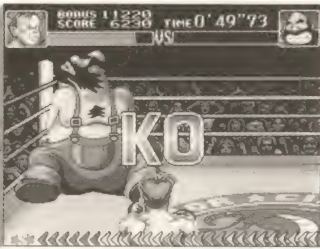
ニンテンドウパワーの書き換えリストに、3月1日より、また1つ新作が加わることが決定。その名も任天堂の「SUPER PUNCH-OUT」。海外ではSFC版として以前から発売されていたが、ついに、日本上陸とあいなった！

任天堂 SUPER PUNCH-OUT

FC版でヒットしたボクシングゲーム『パンチアウト』の続編。内容は前作と同様に、相手の顔やボディにパンチをあびせて、ノックダウンして勝ち進んでいくものだ。相手のボクサーは総勢16人。それぞれが独特の攻撃を持っており、それをガードやスウェー、ダッキングでかわしながら闘っていくのだ。

16人のボクサーはみんなクセのあるヤツらばかり。それぞれの攻撃を見切って、パンチをたたき込んでやれ！

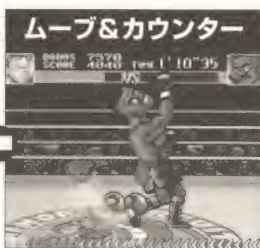
必殺パンチを決めろ！

相手への攻撃は、顔を狙うフェイスパンチとボディを狙うボディパンチが基本。だが、相手にパンチをヒットさせていき、ガッツメーターを最大までためれば、威力の大きいスペシャルパンチを放てるようになるぞ。スペシャルパンチは、ボタンの組み合わせで4種類を打ち分けることができる。このパンチでKOを決めれば、相手が復活しにくいぞ。

マットに沈め!!

画面下のガッツメーターが満タンになって「Sマーク」が点滅！ スペシャルパンチをお見舞いしてやれ!!

カウンターを狙え！

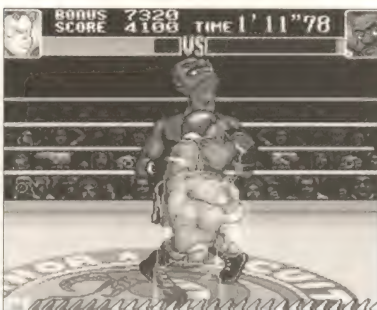
攻撃には普通にパンチを繰り出すだけでなく、「カウンター」や「ムーブ&カウンター」と呼ばれる、2つのテクニックが存在。前者は相手がパンチを放つ瞬間にパンチをヒットさせるもので、後者は相手の攻撃を、スウェーかダッキングでかわした直後にパンチを放つもの。どちらのテクニックも、うまくヒットさせれば一瞬、相手をフラフラにして、無防備な状態にできるぞ。

パンチを放って攻撃するテクニック

ムーブ&カウンター

まず、相手の攻撃をスウェーかダッキングでかわす。この直後…

カウンター

カウンターが決まって相手はフラフラ。ここですかさず攻撃だ！

「ニンテンドウパワー」書き換え可能タイトル一覧表（2月）

メーカー名	ソフト名	容量・SRAM
アスキー	ダウン・ザ・ワールド	8M・256K
	RPGツクール	8M・256K
	タワードリーム	16M・64K
	ウィザードリィ・外伝Ⅳ	32M・64K
アスミック	レナス	12M・64K
	レナス2	32M・64K
	ダービージョッキー	8M・64K
	鋼鉄の騎士	8M・64K
	鋼鉄の騎士2	12M・64K
	鋼鉄の騎士3	12M・64K
	ドカポン3・2・1	12M・64K
	ドカポン外伝	8M・－
	決戦！　ドカポン王国Ⅳ	8M・64K
アテナ	プロ麻雀　極Ⅲ	8M・64K
	夜光虫	16M・64K
アトラス	旧約・女神転生	16M・64K
	真・女神転生	12M・64K
	真・女神転生Ⅱ	16M・64K
	真・女神転生if…	16M・64K
	ラストバイブルⅢ	24M・64K
	魔神転生	12M・64K
	魔神転生Ⅱ	24M・64K
カプコン	ロックマン7	16M・－
	ロックマンX	12M・64K
	ストリートファイターⅡターボ	20M・－
	超魔界村	8M・－
	ファイナルファイト	10M・－
	ファイナルファイト2	8M・－
	デモンズ・ブレイゾン	16M・－
	ブレスオブファイアⅡ	20M・64K
コナミ	魂斗羅スピリッツ	8M・－
	ツインビー～レインボーベルアドベンチャー～	8M・64K
	Pop'nツインビー	8M・－
	パロディウスだ！　～神話からお笑いへ～	8M・－
コナミ	がんばれゴエモン3	16M・64K
	がんばれゴエモンきらきら道中	24M・64K
	それ行けエビス丸　からくり迷路	8M・－
	悪魔城ドラキュラ　XX	16M・－
	グラディウスⅢ	4M・－
	AXERAY	8M・－
	ときめきメモリアル～伝説の樹の下で～	32M・64K
	極上パロディウス	16M・－
タイトー	エストポリス伝記	8M・64K
	パズルボブル	4M・－
	キャメルトライ	8M・－
	スペースインベーダー	2M・－
	大爆笑人生劇場	8M・－
	大爆笑人生劇場～ずっこけサラリーマン編～	16M・64K
タカラ	SUPER億万長者ゲーム	8M・64K
	SUPER人生ゲーム3	16M・64K
チュンソフト	トルネコの大冒険　不思議のダンジョン	12M・64K
	弟切草	8M・64K
	かまいたちの夜	24M・64K
データイースト	ヘラクレスの栄光Ⅲ	8M・64K
	ヘラクレスの栄光Ⅳ	16M・64K
	メタルマックス2	8M・64K
	マジカルドロップ2	16M・－
ティーアンドイーソフト	ワイアラエの奇蹟	8M・64K
ナグザット	超魔界大戦　どらぼっちゃん	8M・16K
ナムコ	スーパーファミリーゲレンデ	16M・64K
任天堂	スーパーマリオワールド	4M・16K
	スーパーマリオオレクション	16M・64K
	スーパーメトロイド	24M・64K
	スーパードンキーコング	32M・64K
	スーパードンキーコング2	32M・64K
	スーパードンキーコング3	32M・64K
	カービィボウル	10M・64K
	マザー2	24M・64K
	F-ZERO	4M・16K
	シムシティ	4M・256K
任天堂	ファイアーエムブレム～紋章の謎～	24M・64K
	ファイアーエムブレム～聖戦の系譜～	32M・64K
	マリオのスーパーピクロス	8M・64K
	パネルでポン	8M・16K
	平成　新・鬼ヶ島前編	24M・16K
	平成　新・鬼ヶ島後編	24M・16K
	WRECKING CREW'98	16M・64K
	カービィのきらきらきっず	16M・6K
	SUPER　PUNCH-OUT	16M・64K
ハドソン	スーパーボンバーマン3	12M・－
	超原人2	12M・－
	エルファリアⅡ	16M・64K
	新桃太郎伝説	16M・64K
	大貝獣物語	24M・64K
	アースライト　ルナ　ストライク	24M・64K
	キャラバン　シューティングコレクション	4M・－
	SUPER桃太郎電鉄Ⅱ	8M・64K
バンプレスト	同級生2	32M・16K
	す～ぱ～なぞぷよ　ルルーのルー	8M・64K
	す～ぱ～ぷよぷよ	8M・－
	晦～つきこもり～	32M・64K
	学校であった恐い話	24M・64K
ビクター インタラクティブ ソフトウエア	スキーパラダイスWITHスノーボード	8M・－
	つり太郎	8M・16K
	磯釣り　離島編	16M・64K
	海のぬし釣り	16M・64K
	川のぬし釣り2	12M・64K
	牧場物語	16M・64K
	AⅢS．V．	16M・256K
	ジ・アトラス	16M・256K
	魔女たちの眠り	24M・64K
ヒューマン	クロックタワー	24M・16K
	ザ・ファイヤーメン	8M・－
	スーパーファイヤープロレスリングX　プレミアム	32M・256K
	スーパーフォーメーションサッカー96　WCE	12M・－
	ただいま勇者募集中おかわり	8M・－
ボトムアップ	スーパートランプコレクション2	4M・－

アンケートに答えてゲームソフトをもらっちゃおう!

ファミマガ64 読者プレゼント&アンケート

No.	表1　今号の記事	No.	
01	表紙	18	トランセル種市のポケモンリーグ
02	実況パワフルプロ野球5	19	ファミマガ64　ランキングBOX
03	1080° スノーボーディング	20	GBフラッシュ
04	ボンバーマンヒーロー	21	RGBマニアック
05	ゼルダの伝説　時のオカリナ	22	ジャーナルNEWS
06	ドラゴンクエストモンスターズ	23	東京ゲームショウ'98春
07	進め!! 対戦ぱずるだま ～闘魂まるたま町～		出展タイトル速報
08	あさりど放送局（仮題）	24	ニンテンドウーパワーNEWS
	<Nintendo HEAD LINE>	25	ファミマガ64　ニューリリース情報 <N64メーカー最新レポート>
09	バンジョーとカズーイの大冒険	26	タカラ
10	F-ZERO X（仮称）	27	バンプレスト
11	ポケモンスタジアム／ポケモンスナップ	28	タイトー
		29	コナミ
12	ポケットピカチュウ	30	超ウルトラ技
13	ポケットカメラ活用法	31	新作ゲームカレンダー
14	おねがいモンスター モンスター&ミニゲーム大募集!!		
15	SONIC WINGS ASSAULT		
16	ウエイン・グレツキー・3Dホッケー		
17	どすこい！ 64部屋（64大相撲）		

No.	表2　雑誌名	No.	
01	電撃NINTENDO64	18	LOGIN
02	The 64DREAM	19	マイコンBASICマガジン
03	Play Station Magazine	20	コンプティーク
04	ファミ通PS	21	電撃王
05	電撃Play Station	22	ゲーメスト
06	HYPERプレイステーション	23	コミックボンボン
07	ザ・プレイステーション	24	コロコロコミック
08	SATURN FAN	25	少年ガンガン
09	セガサターンマガジン	26	週刊少年サンデー
10	グレートサターンZ	27	週刊少年ジャンプ
11	電撃SEGA SATURN	28	週刊少年チャンピオン
12	ファミ通サターン	29	週刊少年マガジン
13	週刊ファミ通	30	月刊少年エース
14	ゲームウォーカー	31	電撃G'sエンジン
15	じゅげむ	32	その他
16	Vジャンプ		
17	月刊ファミ通Bros.		

No.	表3　機種名	No.	
01	ファミコン／ツインファミコン／ディスクシステム	13	ゲームギア／キッズギア
		14	プレイステーション
02	スーパーファミコン／スーパーファミコンJr.	15	3DO
03	ゲームボーイ／スーパーゲームボーイ／ゲームボーイポケット	16	NEO・GEO／NEO・GEO CD／NEO・GEO CDZ
04	ポケットカメラ	17	MSXシリーズ
05	ポケットプリンタ	18	PC9801／9821シリーズ
06	バーチャルボーイ	19	DOS／V
07	ニンテンドウ64	20	マッキントッシュ
08	PCエンジンシリーズ	21	ピピンアットマーク
09	PC-FX	22	その他
10	メガドライブシリーズ	23	何も持っていない
11	スーパー32X	24	特に買いたくない
12	セガサターン／Vサターン／ハイサターン		

No.	表4　評価ゲーム	No.	
01	NBA IN THE ZONE'98	05	コナミGBコレクションVOL.3
02	シムシティ2000		
03	HEIWA Parlor! Mini8		
04	ニューチェスマスター		

応募のきまり

83ページのハガキに、85ページからの「ニューリリース情報」で対象となっているプレゼントソフトの番号（①～⑦）と、アンケートに対する答えを記入して50円切手を貼り、ポストに投函してください。締め切りは3月22日必着、発表は4月21日発売の6月号です。

アンケート

1 あなたの学校（職業）を、番号で書いてください。
①小学校　②中学校　③高等学校
④大学　⑤専門学校　⑥社会人
⑦その他

2 あなたの学年は何ですか。中学2年生でしたら2と、高校3年生でしたら3と記入してください（学生以外なら0と記入してください）。

3 あなたの年齢を書いてください。

4 あなたの性別を、番号で書いてください。
①男　②女

5 本誌以外によく読む雑誌を表2から3つ選んで、番号を書いてください。

6 あなたが持っているゲーム機、パソコンを表3から選んで、番号を書いてください。

7 あなたが今後、買いたいと思っているゲーム機やパソコンを、表3から選んで番号を書いてください。

8 あなたが今後、買いたいゲームを、98ページの新作カレンダーのなかから5つ選び、その番号を書いてください。

9 今号の記事でおもしろかったものを、表1から3つ選んで、おもしろかった順に番号を書いてください。

10 今号の記事でつまらなかったものを、表1から3つ選んで、つまらなかった順に番号を書いてください。

11 今後、本誌で特集してほしいゲームを98ページの新作カレンダーのなかから3つ選んで、番号を書いてください。

12 今後、本誌で攻略してほしいゲームを98ページの新作カレンダーのなかから3つ選んで、番号を書いてください。

13 ゲームを購入するときに参考にするものを、次のなかから1つ選んで、番号を書いてください。
①TVCF　②店頭
③友達に勧められて　④専門誌記事
⑤専門誌広告　⑥その他

14 ゲーム雑誌を購入するときに参考にするものを、次の項目から1つ選んで、番号を書いてください。
①定価　②厚さ　③表紙
④毎回購入しているから　⑤付録
⑥その他

15 NINTENDO64についてあてはまるものを次の項目から選び、番号を書いてください。
①買おうと思っている。
②様子を見てから買うかどうか決める。
③買いたいと思わない。
④すでに持っている。

16 NINTENDO64ディスクドライブについてあてはまるものを、15の項目から選んで、番号を書いてください。

17 あなたが今、一番よく遊ぶゲーム機を表3から選んで番号を書いてください。

18 ニンテンドウパワー（SFC書き換えシステム）についてあてはまるものを、次の項目から選んで、番号を書いてください。
①利用している　②利用していない
③これから利用したい
④利用したいと思わない

19 ハガキの表側の表に、表4のゲームのなかで実際に遊んだことがあるものを選んで番号を書き、右に記載の6項目（キャラクタ、音楽・効果音、お買い得度、操作性、熱中度、オリジナリティ）について評価してください。採点方法は
（5）良い
（4）やや良い
（3）普通
（2）やや悪い
（1）悪い
の5段階です。

●キャラクタ
動き、かわいらしさや設定のおもしろさなどをチェック

●操作性
ゲームのキャラは動かしやすいかといった、プレイのしやすさをチェック

●音楽・効果音
BGMや効果音が、ゲームに合っているかどうかをチェック

●熱中度
ゲームにどのくらいのめり込めたか、その度合いをチェック

●お買い得度
ゲームソフトの値段が、内容とつり合っているかどうかをチェック

●オリジナリティ
斬新なアイデアやシステムがあるかどうかをチェック

記入上の注意

アンケートハガキは、すべてコンピュータで読み取りますので、以下の点に注意して書いてください。

●ハガキのマス内は1、2、3…というように、すべて算用数字で書いてください。

●数字は1つのマスに1つのみ書いてください。2ケタの数字は2つ、4ケタの数字は4つのマスを使用してください。

●数字はマスからはみ出さないように書いてください。

●数字の書き方は、次の点に注意してください。1は7と間違えないように、上にカギをつけないでください。4は9と間違えないように、4の上をくっつけずに書いてください（記入例を参照）。

●筆記用具は必ず、HB以上の鉛筆かシャープペン、黒のボールペンかサインペンを使ってください。色鉛筆やボールペンの赤、緑などは使わないでください。

●表1から表4、および98ページからの新作カレンダーにある、01や001などの数字は、頭の0も必ず書いてください。

記入例

×悪い例
1 4 　 18

○良い例
1 4 1 8

プレゼント当選者は65ページに掲載！

今月号で発表が予定されていた読者プレゼントの当選者は、すべて65ページの「リーダーズランキング」内に掲載しています。当たったかどうか気になる人はそちらを参照してね！

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

読者プレゼントはこちら！

NO.	ゲームタイトル	掲載ページ
①	実況パワフルプロ野球～BASIC'98版～	86
②	ポケットキョロちゃん	69, 86
③	ネクタリスGB	69, 86
④	大貝獣物語 ザ・ミラクル・オブ・ザ・ゾーン	86
⑤	もんすたあ★レース	67, 87
⑥	コナミGBコレクションVOL.3	68, 87
⑦	パワプロGB	13, 87

マークについて

記事中の紹介ソフトのタイトル部分に左のマークがあるものが、82ページの読者プレゼントの対象ソフトだ。マーク上部の番号を83ページのハガキに書いて送れば、抽選でマーク中に表記した人数に、そのソフトが当たるぞ！

ファミマガ64 N64 SFC GB ニューリリース情報

新作オールカタログ

N64 SONIC WINGS ASSAULT

ビデオシステム	3月19日発売予定
シューティング	6980円

過酷な空中戦!!

性能の異なる4機の戦闘機を操縦し、市街戦や空中戦を繰り広げるシューティング。各機にはそれぞれ、スペシャル・ウェポンが搭載されていて、その威力は驚異的だ。

➡敵機の姿をとらえた、F-14Bトムキャット

⬇ビルなどの障害物にぶつかると、機体は大破してしまう。敵だけでなく前方も注意

⬆各ステージで待ち構えているボスは、どれも迫力満点!! 攻撃もすさまじい!!

N64 ウエイン・グレツキー・3Dホッケー

ゲームバンク	2月28日発売予定
アイスホッケー	6800円

氷上の真剣勝負!!

NHLの選手が実名で登場する、本格アイスホッケーゲーム。試合中はさまざまな視点でプレイすることができ、カッコよく決めたシュートをリプレイすることも可能だ。

➡試合はスピーディに展開するので気がぬけない！

⬇ゴールが決まると、スティックを高々と上げて大喜び。決められたゴールキーパーは落胆の色を隠せない

⬆パックを落とすまでの緊張感が伝わる

⬆試合中は乱闘になりそうなほど、エキサイトする選手たち。64もエキサイトしろ!!

―N64ソフト小話―家の中で冬季五輪体験

今年の冬の一大イベントといえば、やはり長野で開かれた冬季オリンピック。やはりその人気もあってか、N64にもウインタースポーツブームが起こっている。ゲームの中で、オリンピック代表選手になりきるのも楽しいかも…。

N64 テン・エイティ スノーボーディング

任天堂	2月28日発売予定
スノーボード	6800円

トリックにも挑戦

5人の個性的なボーダーを操作して、1対1のマッチレースや、トリック競技を楽しむことができる。自然を生かしたコースのほか「ハーフパイプ」も用意されている。

➡雪の降る中を滑降していく。視界の悪いコースだ

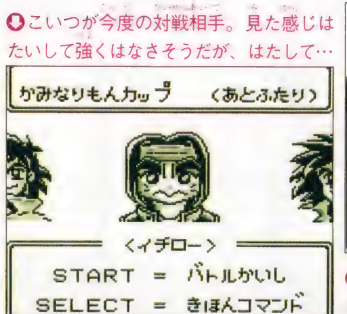
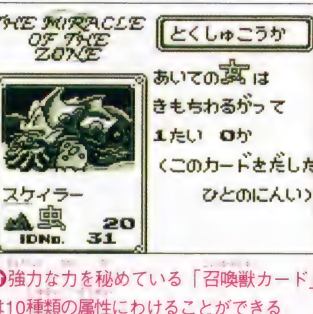
大貝獣物語 ザ・ミラクル・オブ・ザ・ゾーン

GB 13色対応 ④ 3名様

ハドソン	3月5日発売予定
その他	3980円

カード集めに夢中

今、流行のトレーディングカードゲームをGBで楽しめるこのゲーム。人気ゲーム『大貝獣物語』の世界が舞台になっており、モンスターを召喚してカードバトルしていく。

モンスターを召喚して、攻撃をしかけていくのだ

こいつが今度の対戦相手。見た感じはたいして強くはなさそうだが、はたして…

強力な力を秘めている「召喚獣カード」は10種類の属性にわけることができる

実況パワフルプロ野球 ～BASIC'98版～

SFC ① 3名様

コナミ	3月26日発売予定
野球	5800円

野球の原点に戻る

基本的なシステムは前作の『97春』と同じ。サクセスモードは入っていないのだが、『97春』で作成したオリジナル選手を、パスワードで登録できるようになっている。

一、二塁にランナーをおいてバッターは松井選手

スタンドの観客もビックリするほどの打球

空振り三振で、思わず尻もちをついてしまった村田選手。ズングリムックリのパワプロ君がSFC版の特徴

頭文字D外伝

GB 13色対応 イニシャル がいでん

講談社	3月6日発売予定
レース	3980円

三枚目ついに主役

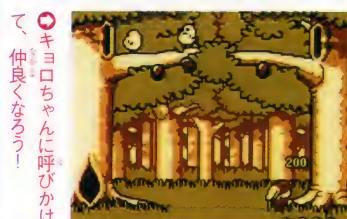
人気マンガ『頭文字D』をモチーフにしたレースゲーム。登場するキャラクタや車は、原作を元に、すべてデフォルメされている。レースはライバルとの一騎討ちで勝負だ。

主人公の「イツキ」。デフォルメキャラになったぞ

シナリオモードでライバルたちに勝ち続ければ、選択できる車の種類が増えていくのだ

レースは公道を1対1で勝負する

ポケット キョロちゃん

GB 13色対応 ② 3名様

トミー	2月27日発売予定
アドベンチャー	3980円

友達から始めよう

「チョコボール」のキャラクタ「キョロちゃん」とコミュニケーションをとりながら、冒険を進めていくアドベンチャー。キョロちゃんと友達になることから始めるのだ。

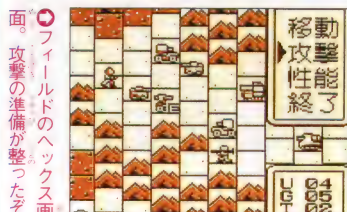
キョロちゃんに呼びかけて、仲良くなろう!

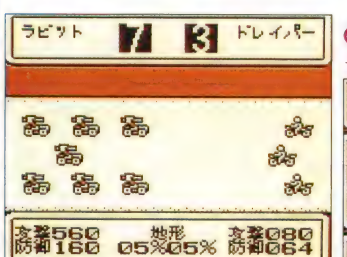
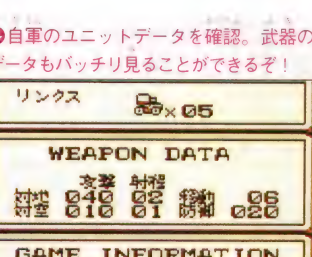
ネクタリスGB

GB 13色対応 ③ 3名様

ハドソン	2月27日発売予定
シミュレーション	4200円

近未来硬派SLG

PCエンジン版で発売された人気シミュレーションが、GB版で登場。通常のゲームのほかにも、オリジナルマップの作成や「GBK-SS」を使ったデータ転送も可能だ。

フィールドのヘックス画面。攻撃の準備が整ったぞ

相手に攻撃をしかけた。自軍のユニットのほうが数が勝るため、楽勝ムードか?

自軍のユニットデータを確認。武器のデータもバッチリ見ることができるぞ!

ーソフト名小話ー モンスターゲーム流行

最近のソフトタイトルの傾向として「モンスター」を題材にしたものが非常に多い。考えられる理由は、やはり『ポケモン』人気の相乗効果か…。しかし「モンスター」がつくものの、オリジナリティのある秀作が多いことも事実。

今月紹介した『もんすたあ★レース』はリレー式のレース対戦が非常におもしろい

締め切り直前情報

日本テレネットのGBソフト『パチンコCR大工の源さんGB』が3月13日に3980円で発売されることが決定した。／『パワプロ』のSRC版・GB版の発売日が2本とも3月26日に延期された。

パワプロGB

GB 13色対応 7 3名様

コナミ	3月26日発売予定
野球	3980円

お手軽パワプロ!!

さまざまな機種で発売されている『パワプロ』シリーズだが、ついにGB版が登場するぞ。ミートカーソルを使った攻防もバッチリ表現されており、選手データも最新版だ。

⇨選手の調子も一目でわかる。河合選手がヤバい!!

⇩センターに向かっていい打球が飛んでいった。長打コースになりそうなので1塁ランナーもホームまでダッシュ

⇧せっかくのチャンスで三振してしまった

もんすたあ★レース

GB 13色対応 5 3名様

光栄	3月6日発売予定
ロールプレイング	3980円

バトンタッチが鍵

捕まえたモンスターをレースで競走させて成長させるRPG。レースはリレー方式で、モンスターの特徴を考えて、チームを組んでいくのだ。モンスター同士の合成も可能だ。

⇨「あずかりじょ」ではモンスターの体力が回復

⇧自分の所有しているモンスターを確認

⇩レース中でもほかのモンスターと交換することが可能。体力の消耗や、コースとの相性を考えてチェンジしよう

ーGBソフト小話ー 注目2本の発売日は？

注目の『ドンキーコングランド2』と『ワリオランド2』。カレンダー上では2月発売予定なのだが、2月12日現在で発売日が確定していないため、延期される可能性が高い。その場合、推測ではあるが、ゲームボーイライトとの同時発売の線が濃いと考えられる。

⇧これは『ドンキーコングランド2』。『ワリオ2』ともども発売の行方は…？

ポケットラブ2

GB 13色対応

キッド	3月13日発売予定
シミュレーション	4800円

レッテルを返上！

好評だった恋愛シミュレーションの続編。前作で、好きな女の子から告白された主人公だったが、ちょっとした誤解で嫌われてしまうところから、物語はスタートする。

⇨物語の舞台となる町内マップ。カラオケに行くぞ！

ー周辺機器小話ー ポケカメ熱沸騰間近!!

ついに発売された『ポケットカメラ』。ゲームボーイの可能性を感じさせるスグレものだ。もちろん各メディアがコレを取り上げないわけがない。この『ポケカメ』が意外に今年の「流行語大賞」とか取っちゃったりするかも…。

⇧とにかく汚い「ファミマガ64」編集部内。汚さが伝わっているかな？

⇩ゲーム中はさまざまな女の子が、プレイヤーの前に現れる。質問をされたら、嫌われないような返事をしよう

⇧日頃の努力の成果が現れてきたようだ!!

⇧画像を取り込んだミニゲーム。さまざまな世代に波紋を呼びそうなアイテムだ

⇩「ポケカメ」は5500円（税別）、「ポケプリ」は5800円（税別）。好評発売中だ!!

コナミGBコレクションVOL.4

GB 13色対応 6 3名様

コナミ	3月19日発売予定
バラエティー	3980円

コナミの秀作4本

コナミの名作ゲーム集の第4弾。今回の収録作品は「パロディウスだ！」「クォース」「フロッガー」「コナミックスポーツ」の4本。どれも懐かしい名作ばかりだ。

⇨『コナミックスポーツ』は連打系ゲームの王道だ

初登場『チョロQ64』を筆頭に、気になるレース&格闘ゲームの情報を、新鮮なままお届けします！

タカラ初の64ソフトは『チョロQ』！

チョロQ64

N64	6月発売予定	レース
		未定
		コントローラパック（未定）
	価格未定	未定
		未定

TAKARA

タカラ

タイムを競うよりバトルがアツい！『チョロQ64』

「チョロQ」のレースゲームはPSでもリリースされているが、『チョロQ64』は移植ではなく、まったくの別物。64版は橋がゆれたり、火山から石が飛んできたりといったトラップがあったり、相手へのミサイル攻撃ができるなど、なんでもアリのバトルレースとなっているのだ。マシンの改造パーツも、買うのではなく、対戦相手から奪うという、とにかくタイムよりも「勝つこと」が一番の目標となっているレースなのだ。

もち、4人対戦もOK！

画面4分割の4人同時プレイ。相手の走りも確認しつつ、レース運びを考えよう

走るコースは屋外にとどまらず、建物の中まで走っちゃう。ここは教会かな

手前の車の上にはミサイルランチャーらしきものが。これでドカーンと？

いろんなパーツをくっつけてみよう！

トンネルとか

コースにメリハリがつくね

大きな橋とか

走りごこちはどうかな

自分だけのコースを作成「コースエディット」

64版のオリジナル要素「コースエディット」。文字どおり、自分の好きなパーツを組み合わせ、オリジナルコースを作る機能だ。コースのタイプはオンロード、オフロードからセレクト。コースにはジャンプ台や水溜まりなどのトラップを置くこともできるぞ。作ったコースはコントローラパックにセーブできるので、友達の家で対戦！なんてのもいいね。

一般のレースゲームでは、レースに勝って、その賞金でマシンのパーツを買うのが普通。しかし、『チョロQ64』では、ほしいパーツがあればレースに勝って、下位の相手からパーツを奪うのだ。パワーアップのためには、まず勝たなければならない!

基本となる車体は10台+αの予定

車種は、下にある5タイプのほかに、カワイイ系タイプやコミカル系のものなど、全部で10種類以上になる予定。いかにもレース!といった車のほかにも、ゴミの収集車(?)とおぼしきものまで、どういった走りを見せてくれるかわからない、変わった車があるところも魅力だね。

レースでは車種選びも重要なポイント

…!?タイプ　セダンタイプ　ファミリータイプ　オフロードタイプ　スポーツタイプ

3位までに入賞してパーツを入手する

レースは6台でのバトル。1～3位までに入賞すれば、4～6位の車から1つだけパーツを奪える。しかし、奪えるパーツは1台で1つだけとは限らない。1～3位が全員、4位のパーツがほしい!と思えば、4位の人は3つのパーツを取られてしまうことになる。

負ければパーツを奪われるとあっては、勝負も自ずと真剣になる。モードによっては、パーツを奪われないものもある

ほしいパーツはレースでうばえ!

1位から順番に好きなパーツを取っていける

コースに合わせてのパーツ選びは重要

強くできるのはこの7種類

アクセサリーも充実

奪えるのはパーツだけではない。車に載せる「サーフボード」や「救急ランプ」などのアクセサリーも奪うことができるのだ。車の性能には影響しないけどね。

旅行のトランク　パトカーのランプ

自分の車と一目でわかるようにセッティング

特殊な効果を持つアイテムも存在

レースで効果を発揮してくれるのは、何もパーツだけじゃない。「ミサイル」や「ホーミング弾」、はたまた相手に石を落とすアイテムなど、いろんな攻撃アイテムがあるのだ。そのほかにも「チョロQコイン」というアイテムを使えば「ダッシュ」や「無敵」などの効果が得られるぞ。

コインには不思議な効果が!

ウイリーしたり、といった動作はどうなるかな

現在の開発状況は?

現在の開発状況は50%。現段階でも、1台で実際にコースを走ることはできる状態だ。コースの種類も、オンロード、オフロード、雪道や氷の路面のコースなど、9種類のものがすでに作られている。今は、登場する車種を増やしたり、操作方法などを煮詰めている最中だとのこと。

BANPRESTO

バンプレスト

ストーリーモード中のロボットデモはほぼ完成

ストーリーモード中に挿入される、ロボットたちのかっこいい登場シーンがほぼ完成。変形や決めのポーズもバッチリで、かなりのできばえだ。今回はその中から、R-1を中心に、ダンバイン、ダイターン3のデモを紹介するぞ。

大空を回転飛行するR-ウイングが、R-1へとなめらかに変形していく！

R-ウイングからR-1へと変形！

変形後、地上に降り立ち、決めのポーズ

晴れ渡る海上を飛行するダイファイターが変形し、"無敵ロボ"ダイターン3へと、その姿を変える！

うっそうとした森の中。青く輝くダンバインの姿が…！　この後、一気に上空へと舞い上がり、オーラソードをかまえるぞ！

ダイターン カーム・ヒア!!

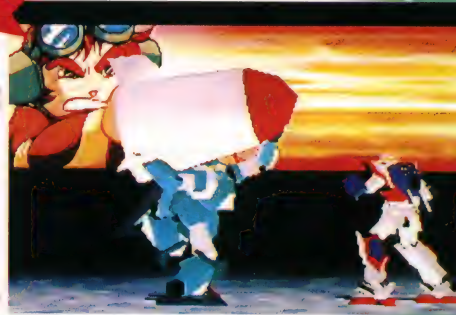
新たにお目見えの超必殺技を公開！

ロボットたちの技も完成間近！今回入手の最新ロムでは、全技のうち、すでに9割がたが、使用可能だ。ここではその中から、新たに確認できた超必殺技、ダンクーガの断空光牙剣、ウォーカーギャリアのミサイル投げ、シャイニングガンダムのシャイニングフィンガーソードを公開するぞ。

燃える大剣を叩きつける「断空光牙剣」！

これでとどめだ！

長大なビームソードで相手を叩っ切る「シャイニングフィンガーソード」だ！

巨大なミサイルをかついで相手にぶつける「ミサイル投げ」

プロデューサー寺田氏が最新開発状況を報告！

現在、開発進行度は90%。ゲームバランスの調整をしている最中です。3月の東京ゲームショウでは、マスターロムを遊んでいただけると思います。発売時期は、少し遅い春になるかも…。『○ルダの伝説』と一緒に、これも買ってください!!　（寺田）

ゲームの魅力を最新ロムから検証

スーパースピードレース64

N64	5月発売予定	レース
		未定
	予価6800円	コントローラパック（11）
		振動パック対応

TAITO

タイトー

2台のハイスピードスーパーカーが登場!!

イタリア、ランボルギーニ社の実在する2種類の車を使用したレースゲーム。これらの車はレーシングカーではないのに、300キロ以上も最高速度が出せるハイパワーを誇るマシン。どちらの車を選んでも性能差は特に無いので、プレイヤーのお好みでレースを行うことができるぞ。

ゲームはオーバルコースや市街地など、6種類のコースでポイントを争ってレースを行っていく。実際のレースと同じくピット作業もあるので駆け引きが重要だ。

ランボルギーニ　ディアブロ

⬆カウンタックをベースに改良。車高が低い

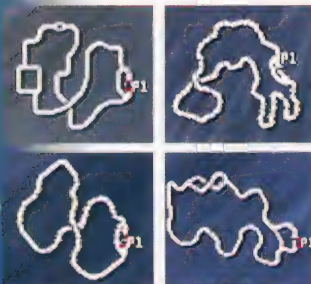
ランボルギーニ　カウンタック

⬆スーパーカー世代のあこがれの車がこれだった

テクニックと作戦がレースの勝敗を決める

コースは直線があまりなく、ラインの取りやライバル車を追い抜く場所がポイントとなる。また、レース中にタイヤ交換、給油などピット作業が必要となるので、それらを考えた走りが必要だ。

テクニカルコース

クネクネと曲がったカーブが多く、コースに合わせた走りかたが必要になる。急なカーブは減速しないと曲がり切れない。

⬆入り組んでいたり交差してる

⬆ドリフト走行は立ち上がりの加速はいいのだが、その分タイヤの摩耗が激しい。摩耗が激しいとグリップが悪くなる

⬆コーナーの角度やライバル車との距離間隔を把握しておかないと、コースアウトや余計なタイヤの摩耗につながる

ショートカット

コースによっては脇道があり、そこを走るとショートカットできる場合があるのだ。しかし荒れ地の場合はうまく走行できないぞ。

⬆分岐しているコースに入ると近道できる場合が多い。ライバル車はショートカットしないのでタイムを稼げるポイント

⬆ショートカットのコースはコーナーが急な場所があって、難易度もその分高いぞ！

⬆荒れ道の場合は有り余るパワーのせいで、車がスピンしてしまうので入らない方が無難だ

レースといえば対戦!!

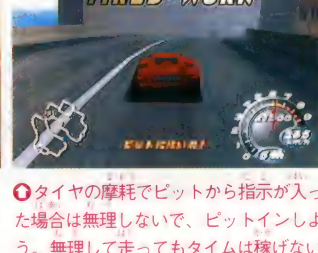
レースは友達と競い合って走らないと面白くない。このゲームは4人同時プレイが可能だ。

⬆4人で順位を競うことができる

⬆左右に分けて白熱の対戦プレイ

ピット作業

レースの勝負を左右してしまうのがピット作業。このゲームは給油は3Dスティックを上下、タイヤ交換は回さなくてはいけない。

⬆⬆メーターがいっぱいになるまで3Dスティックを操作しなくてはいけない。慎重に

⬆タイヤの摩耗でピットから指示が入った場合は無理しないで、ピットインしよう。無理して走ってもタイムは稼げない

KONAMI

コナミ

キャラ作成では容姿や技を幅広く設定可能！

完成ロムから、今回は「エディットモード」をピックアップして紹介するぞ！　このモードではキャラの顔や髪形、服装、体型などを設定して、好みのファイターを作成できる。キャラの持ち技はCPUキャラと対戦、勝利して伝授してもらい、徐々に増やしていくのだ。それでは実際にどんなキャラが作れるのか、編集部が生んだ2人のファイターを披露するぞ。

⬆まずはキャラの容姿を設定。顔、髪形、服装、体型、肌色など、好みのものを選択

おいらフミーロっす！

⬅➡名前は「フミーロ」。長身でアフロのダンサブルなヤツ

⬅➡ショートカットの女子高生が誕生。名前は「みふみふ」

"戦う女子高生"を作成

どこから見ても女子高生の「みふみふ」。だが、半端な技を覚えさせたのではつまらない。見かけによらず、頭突きやドロップキックなどの荒技をつかわせたいところだ。そこでCPUキャラの「神呪寺狂也」と「キラー・金剛」をベースに技を習得。結果、見事なパワーファイターに育ったぞ。

⬆「狂也」から伝授してもらった強烈な頭突きが炸裂！　かなりキレた女子高生に…

華麗なダンサー誕生？！

「フミーロ」には、姿と同様に（？）華麗な技を覚えさせたい。当然、技を伝授してもらうキャラは「リン」や「瀬里奈」など女性に限定！　かくして彼はかなり妖（怪）しいダンサーに成長した。

大丈夫か、フミーロ?!

⬆背が高すぎて立ちパンチが当たらん！　なんとかせねば

"アフロ"が宙を舞う！

⬅➡立ち技での失敗を克服し、逆に長身を生かしたリーチの長い蹴り技を習得。その調子だぜ、フミーロ！

こんな力技までも習得！

⬅➡ドロップキックにジャイアントスイングと、荒技も自在に習得させられる！

編集部対コナミの対戦バトルを敢行！

去る1月27日。コナミ対わが編集部で『G.A.S.P!!〜』の対戦試合が行われた。ルールは、3人で1チームとし、1人ずつ対戦してチーム全体の勝ち数を競うもの。わが編集部は秘密特訓を受けたハズのI、T、Nの3人でこの勝負に挑み、1対1まで持ち込んだが3人めで敗退。コナミチームの勝利となった。

⬆ファミマガ64チームのIが初戦に勝利。このまま波に乗ると思われたのだが…

コナミチーム勝利！

⬆ガッツポーズのコナミチーム。右から鎌田さん、津辻さん、丸田さん

超ウルトラ技

CHO ULTRA TECHNIC

白と黒のヨッシーが登場する『ヨッシーストーリー』の最新ウル技が発見された。

ニンテンドウ64

新種発見 黒&白ヨッシー

ヨッシーストーリー

兵庫県／井原亮介クン

黒と白の新たなヨッシーが2匹見つかった。強力でどのフルーツも大好きなこのヨッシーを使う方法を紹介するぞ。

黒ヨッシー

「とざされた2ページ」の「ホネホネりゅうのあな」を始めて、ワープちゃん4がいるところまで進む。ここのタマゴブロックでタマゴを手に入れたら、左にあるチューリップを食べて上の岩場へジャンプしよう。岩場には「?シャボン」があり、これを割ると黒いブチの巨大タマゴが手に入る。このタマゴを持ったままステージクリアすると、次のステージから黒ヨッシーを選べるようになるのだ。また、黒ヨッシーがやられていない状態でゲームをクリアすると、最初から黒ヨッシーを使えるようになる。この新たなヨッシーで、さらなるハイスコアを目指せ。

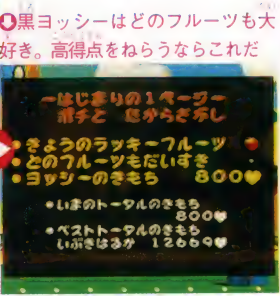
白ヨッシー

「くもの3ページ」にある「たかいぞQちゃんのとう」で、最初のはっぱサーフィンの場所から下へ落ちよう。着地して一番左まで進むと、白ヨッシーのタマゴが隠されている「?シャボン」があるのだ。なお、黒ヨッシーと同じように、このタマゴを取ってステージをクリアすれば、白ヨッシーを選べるぞ。

⬇ワープちゃん4のところまできたら、左側にあるチューリップを使って上の岩場まで昇っていこう

⬆上の岩場に「？シャボン」発見。中には何が隠れているのかな？

⬇黒いブチのタマゴが出てきた。これを持ったままクリアすると…

⬆黒ヨッシーを選べるぞ！ 打倒ベビークッパに向けて心強い味方だね

⬇黒ヨッシーはどのフルーツも大好き。高得点をねらうならこれだ

⬇下へ着地したら、すぐ上にあるタマゴブロックでタマゴを取ってから左へ進もう

⬆はっぱに乗らずに下まで落ちる。ふんばりジャンプをしておけば安全だぞ

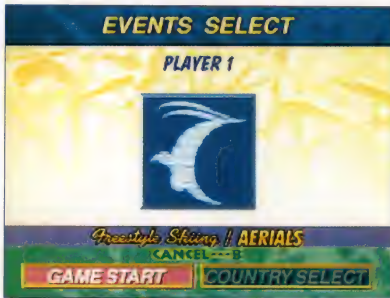
⬆先にある「？シャボン」で白いタマゴを取れば、白ヨッシーも仲間入りだ

みんなの伝言板

ドラゴンクエストIII（ファミコン版） 久しぶりに遊んでみたら、セーブデータがまだ残っていた。発売から9年もたつのに…（愛知県／平康則クン・19歳）。**ティディーコングレーシング** **その①** 何度やってもウィズピッグに勝てない。でかいし、飛ぶし、すごい悔しい（岡山県／ひろおクン・19歳）。**その②** 家族4人で楽しく遊んでいます。ファミマガの攻略記事で腕を磨いて家族をけ落とそうと思います（岐阜県／長谷川照代さん・33歳）。

銀 ニンテンドウ64
おかしな着地ポーズ
ハイパーオリンピック イン ナガノ64
東京都／小泉芳裕クン

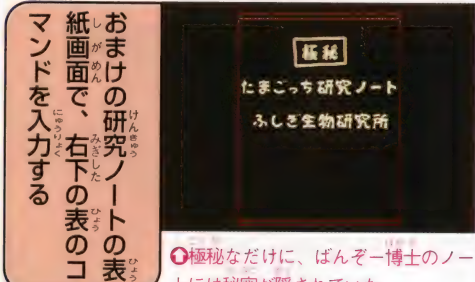
どのモードでもかまわないから、フリースタイルスキー（エアリアル）を選んでゲームを始める。そして、競技がスタートしたら、選手がジャンプするまで何もボタンを押さないでおき、ジャンプ後に回転している選手の両足が上を向いたとき、タイミングよくBを押そう。このとき、ジャンプした選手は空中で3回転するので、足が上を向くごとにBを押すこと。すると、選手が着地したあと前のめりになり、頭を雪に埋めたままゲレンデまで滑ってくるぞ。

⇨選ぶ競技は、フリースタイルのエアリアル。演技は、レイアウトを中心にすると成功しやすいぞ

⇧足が上を向いた瞬間にBを押す。着地までに3回押すことになるぞ

⇧着地の点数は低いが、観客の受けだけは抜群

銅 ニンテンドウ64
熟たまごっち全員集合
64で発見!! たまごっちみんなでたまごっちワールド
北海道／飯田俊明クン

タイトル画面でおまけを選び、「ばんぞー博士のたまごっち研究ノート」を表示させる。この表紙画面で左下の表のとおりにコマンドを入力して、「ほーひー」とばんぞー博士の声がすれば入力は成功。このあと図鑑を見ると、ゲーム中に登場するすべてのたまごっちが、図鑑に載った状態になるのだ。また、オプションの思い出の写真には、すべての熟たまごっちの写真が載っている。育てるのが難しい熟たまごっちの写真も、これなら好きなだけ見られるね。

おまけの研究ノートの表紙画面で、右下の表のコマンドを入力する

⇧極秘なだけに、ばんぞー博士のノートには秘密が隠されていた

⇧夢にまで見た熟たまごっちの写真を、アルバムで全種類見ることができる

	入力するコマンドとその順番
1	十字キーの左とCボタンユニットの右
2	十字キーの右とCボタンユニットの左
3	十字キーの上とCボタンユニットの上
4	十字キーの下とCボタンユニットの下
5	十字キーの下とCボタンユニットの上
6	十字キーの上とCボタンユニットの下
7	十字キーの右とCボタンユニットの右
8	十字キーの左とCボタンユニットの左
9	LトリガーとRトリガー

銅 ニンテンドウ64
お役立ちコマンド
スノボキッズ
三重県／高橋章クン

タイトル画面で3Dスティックの下、上、十字キーの下、上、Cボタンユニットの下、上、Lトリガー、Rトリガー、Zトリガー、十字キーの左、Cボタンユニットの右、3Dスティックの上、B、十字キーの右、Cボタンユニットの左、スタートの順に押す。「ヤリー」と声がすれば入力は成功。このあとゲームを始めると、下で紹介しているような効果を得られるぞ。

3Dスティックの下、上、十字キーの下、上、Cボタンユニットの下、上、Lトリガー、Rトリガー、Zトリガー、十字キーの左、Cボタンユニットの右、3Dスティックの上、B、十字キーの右、Cボタンユニットの左、スタートの順に入力する

⇧ここで左のコマンドを入力。失敗したらリセットしてやり直し

スペシャルボード入手

⇧あこがれのスペシャルボードで、スーパートリックを決めよう

隠しキャラ登場

⇧隠しキャラ「シノビン」登場。しかも同キャラ対戦も可能になる

隠しコース出現

⇧隠しコースも自由自在。これはシノビン向けの和風コースだ

●この号のウル技に関する質問は、休日を除く月曜から金曜の午後4～6時（022-213-7555）にお願い致します。

アッという間にお金持ち

銅 ゲームボーイ

牧場物語GB

愛媛県／松本征市クン

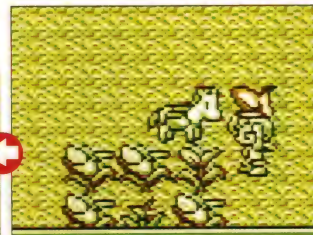
牧場の経営がなかなか順調にいかないという人におススメする、どんどんお金がもうかってしまうウル技2連発だ。

農作物でお金持ち

まず、牧場に迷い込んできた仔馬が大きくなり、町の道具屋で馬のカバンが売られるようになるところまでゲームを進める。馬のカバンを買ったら、農作物を収穫可能になるまで育てて、畑の上側に馬、畑の横に主人公を配置する。この状態で収穫した農作物を馬のカバンに入れたら、その場所から1歩も動かずにもう一度Ⓐを押そう。すると、収穫したはずの農作物をもう一度収穫することができるのだ。しかも、これは何度でも繰り返すことができるので、すぐにお金をためられるぞ。

こんなにお金が!!

⬇なんと1日でこんなにお金が！今までの苦労は何だったの？

今日のしゅっかはこれかい？
26550Gになるよ。

⬆この位置で収穫開始。あとはボタンを連打して、どんどん収穫を続けよう

タマゴでお金持ち

ニワトリを2匹以上飼っている状態で、ニワトリが小屋の左下にある出荷箱の上に卵を生んだら、その卵にジョウロで水をかけてみよう。すると、卵の上に四角い変な模様が表示され、ここから何回でも卵を取れるようになるのだ。小屋の中では時間が進まないので、いくらでも卵を出荷できるぞ。

土ようびAM

⬆この場所の卵に水をかけたら変な模様が浮かんできたぞ？

土ようびAM

⬇次から次に卵が出荷できてしまう。なんとも不思議な空間だ

便利なチートモード

銅 ニンテンドウ64

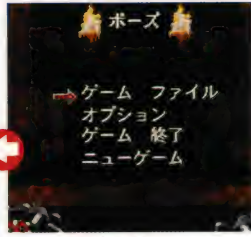
ヘクセン

茨城県／木星人クン

ゲームが始まったらポーズをかけ、Cボタンユニットの上、下、左、右の順に押す。すると、チートモードの項目が現れるので、これを選んで下のコマンドを入力しよう。すると、最初からすべての武器を装備できたりするなど、ゲーム中にさまざまな効果を得られるぞ。

ゲームのポーズ中にCボタンユニットを、上、下、左、右の順に押す

⬇

チートモード画面で、Cボタンユニットを使い右の表のコマンドを入力

⬆ゲーム開始直後にポーズをかけてコマンドを入力

⬆衝撃波を撃てる剣など、全アイテムを自由に使える。これでモンスターの大群も怖くないぞ

効果	コマンド
すべてのカギ	Cボタンユニットの下、上、左、右
すべての秘宝	Cボタンユニットの上、右、下、上
すべての武器	Cボタンユニットの右、上、下、下
特殊アイテム	Cボタンユニットの上、左、左、左、右、下、下

超ウルトラ技大募集!!

このコーナーでは、みんなからのウル技情報を募集しているぞ。ウル技を見つけたら、キミの郵便番号、住所、名前（フリガナ）、年齢、電話番号、そして技のくわしいやり方を、下の例のようにはっきり書いて送ってほしい。ちなみに同じ内容の技が送られてきた場合、ハガキは消印、FAXは通信時刻をチェックして、一番早く送ってくれた人を採用している。また新しいゲームの技ほど、採用の可能性がグ～ンと高くなるぞ。採用された人には、下に示した賞金・賞品をプレゼントするので、ドシドシ投稿してくれ！

●技のランクと賞金・賞品●

ランク	賞金・賞品
金コイン	1万円＋ファミマガ64特製記念品
銀コイン	5千円＋ファミマガ64特製記念品
銅コイン	3千円＋ファミマガ64特製記念品
木コイン	千円分の図書券

FAX番号 022-213-7535

あなたのイチ押し。

あなたの一票で大賞が決まる。

CESA大賞'97は……………
1997年に国内で発売されたコンピュータエンターテインメントソフトウェアの中から
みんなの投票によって優秀作品を選定するものです。
右のノミネート作品の中からあなたの好きな3つの作品に順位をつけて投票してください。

あなたのイチ押し、お待ちしております。

COMPUTER ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION

●ノミネート作品一覧(50音順)

[ノミネートは、下記のハードに対応した作品を対象としています。]

No.	作品名	ハード
1	I.Q～インテリジェントキューブ	[PS]
2	悪魔城ドラキュラX ～月下の夜想曲～	[PS]
3	ウルティマ オンライン(Ultima Online)	[Win]
4	エースコンバット2	[PS]
5	X-MEN vs.STREET FIGHTER	[SS]
6	風のクロノア	[PS]
7	カルドセプト	[SS]
8	がんばれゴエモン ～ネオ桃山幕府のおどり～	[N64]
9	がんばれ森川君2号	[PS]
10	クーロンズ・ゲート	[PS]
11	クラッシュ・バンディクー2 ～コルテックスの逆襲!～	[PS]
12	グランツーリスモ	[PS]
13	GRANDIA(グランディア)	[SS]
14	ゲームで発見!! たまごっち	[GB]
15	子育てクイズ マイエンジェル	[PS]
16	サガ フロンティア	[PS]
17	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう! 2	[SS]
18	実況パワフルプロ野球'97 開幕版	[PS]
19	実況 ワールドサッカー3	[N64]
20	新世紀エヴァンゲリオン 2nd impression	[SS]
21	スーパーロボット大戦F	[SS]
22	スターフォックス64	[N64]
23	全日本プロレス FEATURING VIRTUA	[SS]
24	ダービースタリオン	[PS]
25	タイムクライシス	[PS]
26	チョコボの不思議なダンジョン	[PS]
27	ディディーコングレーシング	[N64]
28	テイルズ オブ デスティニー	[PS]
29	デッド オア アライブ	[SS]
30	デビルサマナー ソウルハッカーズ	[SS]
31	DX人生ゲームⅡ	[PS] [SS]
32	電車でGO!	[PS]
33	トゥームレイダース	[PS] [SS]
34	ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.1 虹色の青春	[PS] [SS]
35	トバル2	[PS]
36	信長の野望・将星録	[Mac] [PS] [Win]
37	爆 ボンバーマン	[N64]
38	ファイナルファンタジーⅦ	[PS]
39	ファイナルファンタジー タクティクス	[PS]
40	ファミスタ64	[N64]
41	ブシドーブレード	[PS]
42	ぷよぷよSUN	[N64] [PS] [SS]
43	ブレス オブ ファイア Ⅲ	[PS]
44	フロントミッション セカンド	[PS]
45	マリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士～	[PS]
46	みんなのGOLF	[PS]
47	MOON	[PS]
48	桃太郎電鉄7	[PS]
49	モンスターファーム	[PS]
50	ヨッシーストーリー	[N64]
51	RIVEN THE SEQUEL TO MYST	[Mac] [Win]
52	レイストーム	[PS]
53	ロックマン DASH	[PS]
54	ワールド・ネバーランド ～オルルド王国物語～	[PS]

GB(ゲームボーイ)・Mac(Macintosh)・N64(NINTENDO 64)
PS(プレイステーション)・SS(セガサターン)・Win(Windows95)

コンピュータエンターテインメントソフトウェア・アカデミー大賞

CESA大賞'97

●主催：コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会（CESA）

ノートパソコン
（ダイナブック テクラ）
2名

提供：株式会社東芝

ノートパソコン
（VAIO） 1名

NINTENDO64

提供：任天堂株式会社

5名

PlayStation

5名

提供：株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント

SEGASATURN

5名

提供：株式会社セガ・エンタープライゼス

抽選で1000名様プレゼント!!

投票に参加して
豪華賞品を
ゲットしよう!!

てくてくエンジェル

提供：株式会社ハドソン 48名

ALBA SPOON
50名

提供：セイコー株式会社

デジタルカメラ（DIGIO）

15名

提供：株式会社セガ・エンタープライゼス

フェニックスミニ
（2台1セット）
5名

提供：日本電信電話株式会社

シネマステーション
市販のTVゲームも
シネマステーションと
接続すれば迫力の
立体サラウンドで
楽しめます。
1名

提供：ヤマハ株式会社

ゲームボーイポケット

7名

提供：任天堂株式会社

家庭用通信カラオケ
メディアボックス
10名

提供：株式会社タイトー

RALLIART
ウィンドブレーカー
5名

提供：株式会社ラリーアート

MD(XA74) 2枚セット
100名

提供：TDK株式会社

Aleph
セット
200名

提供：資生堂コスメニティー

その他豪華賞品

- ●新作ソフトウェア　ゲームソフト各社 ……………… 270名
- ●クオ・カード（¥1,000分）　日本カードセンター株式会社 … 100名
  （セブン-イレブン・デニーズ全店と、日本石油他色々な加盟店でご利用頂けます。）
- ●飲料セット ……………………………… 200名

※ 当選者の発表は厳正な抽選の上、発送を持ってかえさせていただきます。
※掲載の賞品は、実際のものと一部異なる場合もあります。
※フェニックスミニ／メディアボックスに関しまして、取付工事費は当選者のご負担となります。

投票方法

専用投票ハガキで
専用投票ハガキは全国の
ゲームソフト販売店・コンビニにあります
（一部店舗除く）

電話で
専用ダイヤル
03-5371-4501
（電話番号をおまちがえなく）

インターネットで
ホームページ
http://www.cesa.or.jp

●投票期間・・・1998年2月20日～3月20日

※ご注意・・・お一人様1回の投票のみ有効となります。

●発表・授与式・・・1998年4月3日（金）六本木ヴェルファーレ「東京ゲームショウ'98春 後夜祭」
（投票者の中から抽選で100名様をご招待）

東京ゲームショウ'98 春

1998年3月21日（土・祝）・22日（日）一般入場日
開催時間：10:00～17:00（入場は16:00まで）
会場：幕張メッセ（日本コンベンションセンター）
入場料：前売券一般（中学生以上）800円　当日券一般（中学生以上）1,000円（小学生以下は無料）
主催：社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会（CESA）　後援：通商産業省
特別協賛：株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント
協賛：任天堂株式会社、株式会社セガ・エンタープライゼス ／ 協力：マイクロソフト株式会社

東京ゲームショウ'98春
会場でも
投票できるヨ!!

気になるソフトの発売日はいつ!?

新作ソフトカレンダー

カレンダーの見方

2月21日	スーパーファミマガ64DD	TIM	9800円	777
発売日	タイトル	メーカー	価格	アンケート番号

●赤字は初登場、青字は発売日に変更のあったものです。●価格は特に表記のないものは税別、(込)は税込みです。●タイトル前に[64DD]とあるのはNINTENDO64ディスクドライブ専用予定のもの、[13色]とあるのはスーパーゲームボーイ(2も含む)の13色モード対応のものです。●タイトル右側にある3ケタの番号はP82のアンケートに対応しています。●ニンテンドウパワー(書換サービス)の発売日はサービス開始の日付です。

NINTENDO64

発売日	タイトル	メーカー	価格	番号
2月28日	ウエイン・グレツキー・3Dホッケー	ゲームバンク	6800円	001
	テン・エイティ スノーボーディング	任天堂	6800円	002
3月19日	SONIC WINGS ASSAULT	ビデオシステム	6980円	003
3月26日	G.A.S.P!!~Fighters'NEXTream~	コナミ	6800円	004
	実況パワフルプロ野球5	コナミ	7800円	005
	進め! 対戦ぱずるだま~闘魂! まるたま町~	コナミ	6800円	006
3月27日	スペースダイナマイツ	ビック東海	6800円	007
	エアボーダー64	ヒューマン	7800円	008
3月下旬	ロボレス	カルチャーブレーン	6980円	009
4月30日	ボンバーマンヒーロー ~ミリアン王女を救え!~	ハドソン	6800円	010
4月下旬	森田将棋64	セタ	9800円	011
	ゼルダの伝説 時のオカリナ	任天堂	6800円	012
4月未定	忍たま乱太郎64	カルチャーブレーン	未定	013
	バンジョーとカズーイの大冒険	任天堂	6800円	014
5月未定	パチンコ365日	セタ	6980円	015
	スーパースピードレース64	タイトー	6800円	016
6月未定	チョロQ64	タカラ	未定	017
	F-ZERO X(仮称)	任天堂	6800円	018
	[64DD]ポケモンスタジアム	任天堂	未定	019
	トニックトラブル	UBIソフト	未定	020
7月未定	NBA バスケットボール(仮称)	任天堂	6800円	021
	[64DD]マリオアーティスト タレントメーカー(仮称)	任天堂	未定	022
	[64DD]マリオアーティスト ピクチャーメーカー(仮称)	任天堂	未定	023
	[64DD]マリオアーティスト ポリゴンメーカー(仮称)	任天堂	未定	024
8月下旬	おねがいモンスター(仮称)	ボトムアップ	6800円	025
発売日未定	エクストリームG(仮称)	アクレイムジャパン	未定	026
	バイオテトリス(バイオパック同梱)	アムテックス	未定	027
	エルテイル(仮称)	イマジニア	6980円	028
	キラッと解決! 64探偵団	イマジニア	6980円	029
	スノースピーダー	イマジニア	6980円	030
	超空間ナイター プロ野球キング2	イマジニア	6980円	031
	ファイティングカップ	イマジニア	6800円	032
	走れボクの馬(仮称)	カルチャーブレーン	未定	033
	キングヒル64	コトブキシステム(ケムコ)	未定	034
	悪魔城ドラキュラ3D(仮称)	コナミ	未定	035
	実況Jリーグパーフェクトストライカー2(仮称)	コナミ	未定	036
	ハイブリッドヘブン	コナミ	未定	037
	レブ・リミット	セタ	未定	038
	Cu-On-Pa	T&Eソフト	9800円	039
	超時空要塞マクロス Another Dimension(仮称)	トミー	未定	040
	キャバリーバトル3000	日本システムサプライ	未定	041
	ウルトラドンキーコング(仮称)	任天堂	未定	042
	カービィ64(仮称)	任天堂	未定	043
	キャベツ(仮称)	任天堂	未定	044
	ゴルフ(仮称)	任天堂	未定	045
	コンカーズクエスト(仮称)	任天堂	未定	046
	[64DD]シムシティ64(仮称)	任天堂	未定	047
	ジャングル大帝レオ(仮称)	任天堂	未定	048
	[64DD]スーパーマリオ64 2(仮称)	任天堂	未定	049
	[64DD]スーパーマリオRPG2(仮称)	任天堂	未定	050
発売日未定	[64DD]ゼルダの伝説	任天堂	未定	051
	ピカチュウげんきでちゅう	任天堂	未定	052
	[64DD]ファイアーエムブレム64(仮称)	任天堂	未定	053
	[64DD]ポケモンスナップ	任天堂	未定	054
	ボディハーベスト(仮称)	任天堂	未定	055
	[64DD]マザー3(仮称)	任天堂	未定	056
	金田一少年の事件簿(仮称)	ハドソン	未定	057
	ラストレジオンUX(仮称)	ハドソン	未定	058
	Let's スマッシュ	ハドソン	未定	059
	スーパーロボットスピリッツ	バンプレスト	7800円	060
	ぬし釣り64	ビクターインタラクティブソフトウエア(パックインソフト)	未定	061
	フライトシミュレーター(仮称)	ビデオシステム	未定	062
	レースゲーム(仮称)	ビデオシステム	未定	063

スーパーファミコン

発売日	タイトル	メーカー	価格	番号
3月26日	実況パワフルプロ野球~BASIC'98版~	コナミ	5800円	201
4月24日	ロックマン&フォルテ	カプコン	未定	202
発売日未定	クーリースカンク	ヴィジット	未定	203
	ああっ女神さまっ(仮称)	KSS	10800円	204

ゲームボーイ

発売日	タイトル	メーカー	価格	番号
2月27日	[13色]ポケットキョロちゃん	トミー	3980円	401
	[13色]ネクタリスGB	ハドソン	4200円	402
2月未定	[13色]ドンキーコングランド2	任天堂	3000円	403
	[13色]ワリオランド2-盗まれた財宝-	任天堂	3000円	404
3月5日	[13色]大貝獣物語 ザ・ミラクル・オブ・ザ・ゾーン	ハドソン	3980円	405
3月6日	[13色]もんすたあ★レース	光栄	3980円	406
	[13色]頭文字D外伝	講談社	3980円	407
3月13日	[13色]ポケットラブ2	キッド	4800円	408
	[13色]ポケットラブ2(CD付)	キッド	5800円	409
	[13色]パチンコCR 大工の源さんGB	日本テレネット	3980円	410
3月19日	[13色]コナミGBコレクションVOL.4	コナミ	3980円	411
3月20日	[13色]カンヅメモンスター	アイマックス	4500円	412
	[13色]Z会<例文で覚える>中学英単語1132	イマジニア	2000円	413
	[13色]Z会<例文で覚える>中学英単語1132 スペシャルエディション	イマジニア	2980円	414
	[13色]メダロット・パーツコレクション	イマジニア	3980円	415
	[13色]山川 一問一答 世界史B用語問題集	イマジニア	2480円	416
	[13色]山川 一問一答 世界史B用語問題集スペシャルエディション	イマジニア	2980円	417
3月26日	[13色]パワプロGB	コナミ	3980円	418
3月27日	[13色]熱闘リアルバウト餓狼伝説スペシャル	タカラ	3980円	419
3月28日	[13色]ゴッドメディスン復刻版	コナミ	3980円	420
3月下旬	[13色]ドラえもんカート	エポック社	3980円	421
	[13色]ポケットモンスター 金	任天堂	3500円	422
	[13色]ポケットモンスター 銀	任天堂	3500円	423
4月10日	[13色]パズルボブルGB	タイトー	3500円	424
4月未定	[13色]桐原頻出英文法・語法問題1000(仮称)	イマジニア	未定	425
	[13色]桐原頻出英文法・語法問題1000 スペシャルエディション(仮称)	イマジニア	未定	426
4月未定	[13色]山川 一問一答 日本史B用語問題集	イマジニア	2480円	427

ゲーム別さくいん

ぺもぺも

by うっちー

発売日	タイトル	メーカー	価格	No.
	[13色]山川 一問一答 日本史B用語問題集 スペシャルエディション	イマジニア	2980円	428
	[13色]飛龍の拳ツインGB	カルチャーブレーン	未定	429
	[13色]ディノブリーダー2	J・ウイング	4800円	430
	[13色]ポケット・バスフィッシング	ボトムアップ	未定	431
5月未定	[13色]日刊べるとも倶楽部	アイマックス	4500円	432
	[13色]学研 歴史512（仮称）	イマジニア	未定	433
	[13色]学研 歴史512 スペシャルエディション（仮称）	イマジニア	2980円	434
	[13色]あにまるぶりーだー2	J・ウイング	4800円	435
6月未定	[13色]日本代表サポーターサッカー（仮称）	J・ウイング	5500円	436
7月未定	[13色]GROCAL HEXCITE（仮称）	NECインターチャネル	2800円	437
発売日未定	[13色]ミニ四駆 Let's&Go!! オールスターバトルMAX	アスキー	4800円	438
	[13色]ドラゴンクエストモンスターズ～テリーのワンダーランド～	エニックス	4900円	439
	[13色]シェラザード外伝	カルチャーブレーン	3980円	440
	[13色]飛龍の拳コレクションGB	カルチャーブレーン	未定	441
	[13色]麻雀伝説「兵」	カルチャーブレーン	3980円	442
	[13色]セレクション1・2（仮称）	コトブキシステム（ケムコ）	未定	443
	[13色]ゲームボーイウォーズ2	ハドソン	未定	444
	[13色]海のぬし釣り2	ビクターインタラクティブ ソフトウエア（パック イン ソフト）	未定	445

ゲーム機本体・周辺機器

発売日	商品名	メーカー	価格
2月21日	ポケットカメラ	任天堂	5500円
	ポケットプリンタ	任天堂	5800円
3月12日	ぱっくんポケット	ホリ電機	1980円
3月27日	スーパーファミコンJr.	任天堂	7800円
4月14日	ゲームボーイ ライト	任天堂	6800円
6月未定	NINTENDO64ディスクドライブ	任天堂	未定
	64GBパック	任天堂	未定
7月未定	キャプチャーカセット(仮称)	任天堂	未定
	NINTENDO64マウス	任天堂	未定
10月未定	ふぉとぴー	任天堂	未定
発売日未定	HYPER STEERING64	アスキー	未定

ニンテンドウパワー

発売日	タイトル	メーカー	価格	No.
3月1日	SUPER PUNCH OUT	任天堂	3000円	501

次号予告!!

98年5月号の発売日は 3月20日（金）

新企画「あさりど放送局」はいかがでしたか？ 感想を編集部まで送ってください。さて、気になる5月号は『パワプロ5』一色で決まり。といいつつも注目作の情報は漏らさずお届けします。次号こそ本誌イメージガール登場（現在交渉中）なので期待されたし！

STAFF

〈発行所〉株式会社徳間書店／インターメディア・カンパニー ●発行人／山森尚 ●編集人／相沢浩仁 ●編集長代行／藤岡浩 ●編集委員／曽根文詞・村田憲生 〈編集〉●スタッフ／〔東京〕興津祐輔・加藤則康・中谷至 〔仙台〕大石美智子・中鉢ゆき子 ●アシスタント／〔東京〕種市真澄 〔仙台〕刈屋幸治・千葉和之 〈販売部〉●マネージャー／遠藤剛 ●スタッフ／大野浩志・吉野なおみ ●アシスタント／江渕綾乃 〈広告部〉●サブマネージャー／金山泰久・伴勝・本間彰 ●スタッフ／加藤千香子・工藤克俊・小出貴美子・駒形友美・長倉明 ●アシスタント／羽迫新一 〈情報企画部〉●プロデューサー／福成雅英 ●スタッフ／池田菜採 石原郁与・木浪秀剛・佐藤大作・篠崎昌三・杉村知顕・高橋一義・豊田恵 ●アシスタント／石井暁子・石橋孝志・千葉友浩 〈NCC〉●サブマネージャー／佐々木さとみ・高山正美 ●スタッフ／五十嵐紗織・岩田麻記子・大内隆・工藤一樹・佐々木真也・森田智子・山内恵美 〔仙台〕鈴木享子 〈デザイン〉●AD／池田伊知郎（クリエイティブレイ） ●スタッフ／〔仙台〕今村奈緒美・梅内幸子 ●アシスタント／〔仙台〕佐久間弘子 〈協力〉●校閲／笠原紀彦 ●写真／守屋貴章 ●編集／高島一仁・松村浩次・吉田英央 ●デザイン／有限会社クリエイティブレイ・●イラスト／熊谷智子 ●フィニッシュデザイン／共立印刷株式会社・株式会社トッパンフォトタイプアート・株式会社日創 ●印刷／凸版印刷株式会社

はみだし早耳情報

●任天堂の「スーパーファミコンJr.」の発売日が、3月27日に延期された。

●アクレイムジャパンはN64でレースの『エクストリームG』を発表。発売予定は今夏。

●ヒューマンからN64で発売される、スノーボードならぬエアーボードを使ったレース『エアーボーダー64』の最新画面を掲載する。

●NECインターチャネルが、任天堂ハードへ正式に参入を発表した。GBのパズルで、タイトルは『GROCAL HEXCITE（仮称）』。7月に2800円で発売を予定している。

●コトブキシステム(ケムコ)が、GBでRPG『セレクション1・2（仮称）』を発表した。以前発売したRPGの中から、代表作を集めて収録する予定。なお、発売日、価格共に未定。

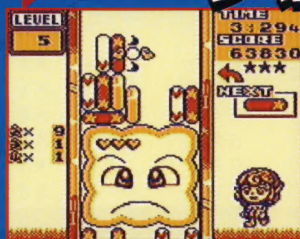
●J・ウイングは、GBでシミュレーション『日本代表サポーターサッカー（仮称）』を発表。

●パチンコゲームでおなじみの日本テレネットから、GBで『パチンコCR大工の源さんGB』が、3月13日に3980円で登場する。

◎独特の浮遊感が楽しい『エアーボーダー64』

◎『日本代表サポーターサッカー（仮称）』のオープニング画面だ

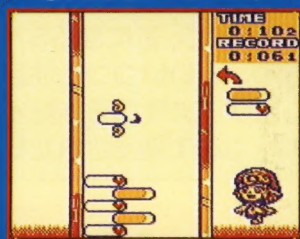
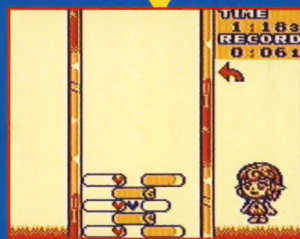
 ※画面は開発中のものです。

多彩なモードを全てクリアせよ！

一人プレイモード
クリアをめざせ！そしてレベルを上げろ！

二人対戦モード
通信ケーブルを使えば、二人での対戦が可能だ。

ストーリーモード
あら、ミント
また　やられにきたの？

連鎖と同時消しで攻撃し、相手のHPを奪え！

もんだいモード

ゲームボーイ版オリジナルモードの全容が明かされる！
次々と襲いかかる難問の嵐……

ルール1. 画面右に表示されているブロックしか使う事ができない。
ルール2. 最後のブロックを置くまで、ブロックが消えてはならない。

解決。

これはまだまだ初期段階，“にゅうもん”モードの一例だ。この先のモードはさらに難易度を上げて続いてゆく。

にゅうもん → かんたん → ふつう → むずかしい → 超むずかしい → マニア

その先に待ち受ける裏面とは…？

153 東京都目黒区青葉台3-1-12
☎03·3464·8333（ソフトウェア営業部）
株式会社 アクセラ

Nintendo
GAME BOY
思考力×瞬発力
スタースイープ
StarSweep
アクション★パズルゲーム
GB版『スタースイープ』
1997年12月19日発売/3,800円(税別)
通信ケーブル、スーパーゲームボーイ対応、
2メガバックアップカートリッジ
©1997 AXELA

1998 4月号 ファミマガ NINTENDO 64
平成10年4月1日発行 第14巻第4号（通巻277号） 第3種郵便物認可
発行人 山森 尚 編集人 相沢浩仁
発行所 株式会社徳間書店／インターメディア・カンパニー
〒105-8622 東京都港区東新橋1-1-16 問い合わせ☎03(5569)6232
編集☎03(5569)6221 広告☎03(5569)6215 販売☎03(3573)8613

特別定価590円 本体562円

雑誌 17775−04 © TOKUMA SHOTEN CO.,Ltd. INTERMEDIA COMPANY 1998
印刷 凸版印刷株式会社 Printed in Japan

T1117775040595

1998年4月号

ファミマガ NINTENDO 64

巻頭特集 パワプロ5

直前速報 1080° スノーボーディング

株式会社徳間書店／インターメディア・カンパニー

Tim